MESSIAH SPECJALNIE DLA WAS MÓWI DAVE PERRY!

PC CD-ROM • SONY PLAYSTATION • SEGA SATURN • NINTENDO 64 • ARCADE

Gry Komputerowe

luty 1998 • cena 3.99 zł • index 324329 • issn 1230-9044

2/98

STARCRAFT

Warcraft podbił Świat, czy Starcraft podbije Kosmos?



JAK GRAĆ

Tomb Raider 2
Resident Evil
Jedi Knight
Broken Sword 2

INNE RECENZJE

Longbow 2
Bushido Blade
Fighting Force

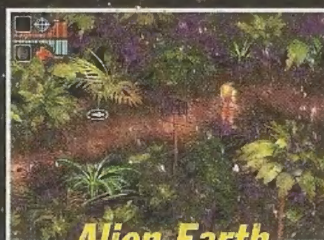
QUAKE 2

Ideał w zasięgu ręki...

Praca w Toku


Mysteries of the Sith


First Contact


Alien Earth


Tekken 3

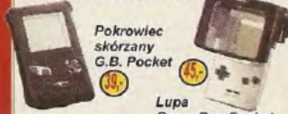
ZADZWOŃ

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA: 022 870 32 59

ZERO KOSZTÓW WYSYŁKI *CZYLI TANIEJ O 5 DO 15 ZŁ NIŻ W INNYCH OFERTACH*

GAME BOY

Game Boy + bat. (kol. obudowa) ... 229,-
Game Boy Pocket+bat (kol. obudowa) 259,-
Handy Boy (lupa,głośniki,joy,szełki) .. 139,-
Kabel Link ... 45,-
Lupa z podświetleczem ... 45,-
Pokrowiec skórzany na G.B. Pocket ... 35,-
Zasilacz Game Boy ... 26,-
Zasilacz Game Boy Pocket ... 26,-



Pokrowiec skórzany G.B. Pocket 39,-
Lupa Game Boy Pocket 45,-

Adventure of Lolo ... 95,-
Alien 3 ... 104,-
Alien Olympics ... 119,-
Aladdin ... 129,-
Asterix & Obelix ... 149,-
Blades of Steel ... 131,-
Blaster Master ... 85,-
Castlevania II ... 131,-
Choplifter 3 ... 119,-
Desert Strike ... 119,-
Donkey Kong 94 ... 119,-
Donkey Kong Land ... 119,-
Donkey Kong Land 2 ... 119,-
Donkey Kong Land 3 ... 119,-
Dzwonnik z Notre Dame ... 149,-
F1 Race ... 89,-
Hercules ... 169,-
Jelly Boy ... 119,-
Jungle Book ... 131,-
Jungle Strike ... 119,-
Jurassic Park ... 131,-
Kirby's Dreamland 2 ... 131,-
Lawnmowerman ... 105,-
Loopz ... 109,-
Micro Machines ... 131,-
Mega Man 5 ... 122,-
Metroid 2 ... 119,-
Mole Mania ... 119,-
Monster Max ... 131,-
Mortal Kombat 1+2 ... 149,-
Mr. Do ... 99,-
Nemesis ... 131,-
Pang ... 105,-
Pinocchio ... 149,-
Pocachontas ... 149,-
Road Rash ... 119,-
Smurfs 2 ... 149,-
Smurfs 3 ... 149,-
Speedball 2 ... 109,-
Spy vs Spy ... 131,-
Street Fighter 2 ... 119,-
Super Game Boy Soccer ... 119,-
Super Mario Land ... 89,-
Super Mario Land 2 ... 79,-
Tennis ... 79,-
Toy Story ... 149,-
Waterworld ... 131,-
Wario Land - Super Mario Land 3 ... 119,-
Wave Race ... 89,-
Worms ... 119,-
Xenon 2 ... 109,-

DKL3 Donkey Kong to obok Mario najlepiej sprzedająca się seria gier platformowo-przygodowych na Game Boy'a. Ostatnia część to przygód sympatycznego małpiszona, jeżeli grałeś w poprzednie części i podobały Ci się to po prostu musisz mieć tę grę! 119,-

MK&MK2 Super-atrakcja! Dwie części najpopularniejszej bijatyki wszechczasów na jednym cartridge, razem 13 postaci (Kano, Sonya, SubZero, Scorpion, Rayden, Jax, Kitana, ShaoKahn, Liu Kang, Reptile, Shang Tsung, Mileena, Goro) 149,-

HERCULES Najnowszy hit Disney'a jest już na Game Boy'a. W grze znajdziesz 5 poziomów powstałych na bazie filmu animowanego pod tym samym tytułem. Gra współpracuje także z przystawką Super Game Boy na konsoli Super Nintendo 169,-

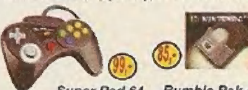
elektroniczne zwierzątka najlepsze na rynku!

pies 7 funkcji podstawowych + warianty 49,-
dino 10 funkcji podstawowych + warianty 49,-
kot 7 funkcji podstawowych + warianty 49,-
galaktyczny pies 7 funkcji podstawowych + warianty 49,-

Encyklopedia multimedialna PWN ENCYKLOPEDIA MULTIMEDIALNA PWN Edycja 1998 r. a w niej nowy interfejs, 39 tys. haseł, ponad 4 tys. ilustracji, galeria malarstwa światowego, galeria zabytków polskich, rozbudowany system odsyłaczy, nowe animacje interakcje, zaktualizowane dane. Uwaga! osoby dysponujące edycją 1996 mogą dokonać wymiany na nową w cenie 70 zł. Wyd. tel. 022 639 2973 240,-

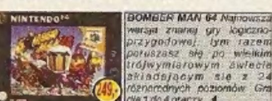
NINTENDO 64

Nintendo 64 ... 799,-
Joystick oryginalny ... 129,-
Joystick Super Pad ... 99,-
Karta pamięci oryg. ... 85,-
Karta pamięci x4 ... 129,-
Kierownica+pedały ... 309,-
Modulator (kabel RF) ... 119,-
Rumble Pak (oryginalny) ... 85,-



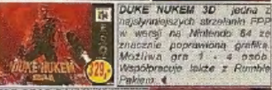
Super Pad 64 99,- Rumble Pak org. 85,-

Blast Corps ... 249,-
Bomberman 64 ... 249,-
Chameleon Twist ... 329,-
Diddy Kong Racing ... 269,-
Doom 64 ... 329,-
Duke Nukem 3D ... 329,-
Extreme G ... 329,-
F1-Pole Position ... 329,-
Golden Eye ... 269,-
Hexen ... 329,-
International Superstar Soccer 64 ... 329,-
Killer Instynkt Gold ... 299,-
Lylat Wars + Rumble Pak ... 309,-
Mace the Dark Age ... 359,-
Mario 64 ... 219,-
Mario Kart 64 ... 249,-
Mischief Makers ... 269,-
Mortal Kombat Trilogy ... 359,-
NBA Hang Time ... 329,-
Pilot Wings 64 ... 249,-
San Francisco Rush ... 329,-
Shadows of the Empire ... 309,-
Top Gear Rally ... 329,-
Turok - Dinosaur Hunter (wer. ang.) ... 359,-
War Gods ... 349,-
Wave Race 64 ... 219,-
Wayne Gretzky 3D Hockey ... 329,-



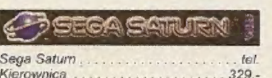
BOMBER MAN 64 Najnowsza wersja znanej gry logiczno-przygodowej, tym razem poruszasz się po wielkim trójwymiarowym świecie składającym się z 24 różnorodnych poziomów. Gra dla 1 do 4 graczy. 249,-

DIDDY KONG RACING Połączenie wyścigów w stylu Mario Karta przygodówką w stylu Mario 64. Wiele tras, mnóstwo lokacji, piękna grafika, znakomita grywalność. Możliwość gry 1-4 osób, działa z Rumble Pakiem. 269,-



DUKE NUKEM 3D jedna z najpopularniejszych strzelanin FPP w wersji na Nintendo 64 ze znacznie poprawioną grafiką. Możliwa gra 1 - 4 osób. Współpracuje także z Rumble Pakiem. 329,-

TOP GEAR RALLY Najnowsze rajdy samochodowe. Realistyczne prowadzenie wozu, wiele możliwości ustawiania parametrów charakterystyki. Możliwa gra 2 osób. Działa również z Rumble Pakiem. 329,-



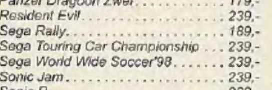
SEGA SATURN

Sega Saturn ... tel.
Kierownica ... 329,-

Battle Monster ... 219,-
Chaos Control ... 219,-
Croc ... 239,-
Daytona USA ... 149,-
Duke Nukem 3D ... 239,-
Fighting Vipers ... 180,-
Golden Axe the Duel ... 219,-
Jack is Back - Alone in the Dark ... 239,-
Last Bronx ... 239,-
Quake ... 239,-
Panzer Dragoon Zwei ... 179,-
Resident Evil ... 239,-
Sega Rally ... 189,-
Sega Touring Car Championship ... 239,-
Sega World Wide Soccer'98 ... 239,-
Sonic Jam ... 239,-
Sonic R ... 239,-
Tomb Raider ... 239,-
Virtua Fighter 2 ... 159,-

NISKA CENA

Break Point ... 99,-
Nights + 3D Control Pad ... 199,-
Tunnel B1 ... 99,-
Virtua Cop + Pistolet ... 199,-



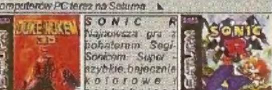
NIGHTS+3D PAD Kolorowa zręcznościówka z jośem w kompl. z joyem 199,-

VIRTUA COP+GUN Strzelanina w komplecie z pistoletem 199,-



DUKE NUKEM 3D Najlepsza strzelanina FPP jaka dotychczas ukazała się na konsole. Wielki przebój z komputerów PC teraz na Saturna 239,-

SONIC R Najnowsza gra z bohaterem Segi Soniciem. Super szybkie, bajeczne, kolorowe zaskakujące wyścigi z elementami przygodowymi. Możliwość gry dwóch osób. 239,-



QUAKE Największe zaawansowana technologicznie strzelanina FPP na konsole 32 bitowe 239,-

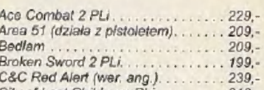
CROC Doskonała przygodówka 3D w stylu Mario 64 z tysiącem rzeczy do obejrzenia i zbierania 239,-



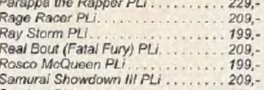


PlayStation

PlayStation(gwar. SONY) 699,-
Joystick Dominator ... 169,-
Kabel RF ... 109,-/129,-
Kabel Euro - Scart ... 69,-
Karta Pamięci(oryginalna) 109,-
Karta Pamięci x24 ... 199,-
Kierownica + pedały ... 309,-
Kontroler Analog-Cyfr. Barracuda ... 139,-
Kontroler Control Station ... 69,-
Kontroler PSX (oryginalny) ... 129,-
Mysz PSX (oryginalna) ... 149,-
Pistolet Light - Gun ... 119,-



Ace Combat 2 PLi ... 229,-
Area 51 (działa z pistoletem) ... 209,-
Bedlam ... 209,-
Broken Sword 2 PLi ... 199,-
C&C Red Alert (wer. ang.) ... 239,-
City of Lost Children PLi ... 219,-
Crash Bandicoot 2 PLi ... 219,-
CROC ... 209,-
Dynasty Warriors PLi ... 229,-
Fantastic Four PLi ... 229,-
Fifa'98 Road to World Cup (wer.ang.) 209,-
Final Fantasy VII (3CD) PLi ... 219,-
Formula 1'97 PLi ... 239,-
Hercules (wer. ang.)PLi ... 199,-
G-Police PLi ... 219,-
King of Fighters PLi ... 209,-
Lost World: Jurassic Park 2 ... 209,-
Magic the Gathering PLi ... 199,-
Mechwarrior 2 (wer. ang.) ... 169,-
Monster Truck PLi ... 239,-
Moto Racer ... 209,-
Motor Mash PLi ... 229,-
NBA Live'98 (wer.ang.) ... 209,-
Need for Speed 2 ... 209,-
NHL'98 ... 209,-
NHL Breakaway'98 PLi ... 209,-
NHL Face Off'97 PLi ... 209,-
Nuclear Strike (wer. ang.) ... 209,-
Overboard PLi ... 219,-
Parappa the Rapper PLi ... 229,-
Rage Racer PLi ... 209,-
Ray Storm PLi ... 199,-
Real Bout (Fatal Fury) PLi ... 209,-
Rosco McQueen PLi ... 199,-
Samurai Showdown III PLi ... 209,-
Sentient PLi ... 209,-
Soul Blade PLi ... 229,-
Tekken 2 (PLi) ... 229,-
Tenka PLi ... 229,-
Test Drive 4 ... 219,-
Time Crisis + G-con PLi ... 359,-
Tomb Raider 2 (wer. ang.) PLi ... 229,-
Trash It ! ... 209,-
Transport Tycoon PLi ... 219,-
V-Rally ... 209,-
Wing Commander IV (4CD) ... 209,-
Z ... 209,-

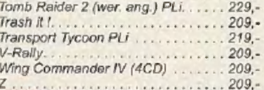


FIFA'98 ROAD TO WORLD CUP Najnowsza zelka nożna firmy E.A. to po prostu super-hit, świetna grafika i super-realistyczna animacja. 209,- **wersja angielska!**

NBA LIVE'98 Kolejna edycja najlepszej koszykówki. Ponad 350 gwiazd NBA, nowe realistyczne ruchy, poprawione sterowanie. 209,-

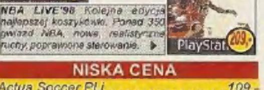
NISKA CENA

Actua Soccer PLi ... 109,-
Air Combat PLi ... 109,-
Alien Trilogy PLi ... 109,-
Battle Arena ToShinDen ... 109,-
BLAM! Machinehead ... 99,-
Bust a Move 2 PLi ... 109,-
Darklight Conflict ... 109,-
Destruction Derby PLi ... 109,-
Fade to Black PLi ... 109,-
Little Big Adventure ... 109,-
Loaded PLi ... 109,-
Overblood (wersja angielska) ... 109,-
Rayman ... 109,-
Road Rash ... 109,-
Syndicate Wars (wersja angielska) ... 109,-
Tekken PLi ... 109,-
Wipeout PLi ... 109,-



CRASH BANDICOOT 2 Tego tytułu chyba nie trzeba nikomu specjalnie polecać, druga część tej wspaniałej zręcznościówki to jeszcze lepsza grafika, nowe poziomy i nowe sposoby poruszania się (PL). 219,-

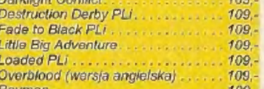
TOMB RAIDER 2 Jedna z najbardziej oczekiwanych gier 1997 roku. Druga część przygód Lary Croft. Nowe scenerie, nowe sposoby przemieszczania się, jeszcze doskonalsza szata graficzna. (wersja angielska) 229,-



DUKE NUKEM 3D Najlepsza jak do tej pory strzelanina FPP na PSX (wang.) 229,-

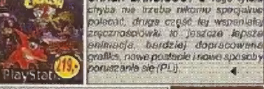
HERCULES Przygod. zręcznościowa na podstawie filmu Disney'a (PL) 199,-

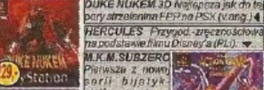
M.K.M. SUBZERO Pierwsza z nowej serii bijatyk platformowych. Gracz wciela się w jedną z postaci z Mortal Kombat 199,-



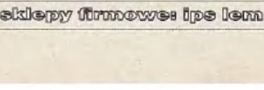
LITTLE BIG ADVENTURE Przygodówka, wiele przebój z PC, jeszcze 3 miesiące temu kosztowała 100 złotych drożej! 109,-

RAYMAN Wspaniała, kolorowa platformówka, super-przebój w wszystkich platformach sprzętowych 109,-







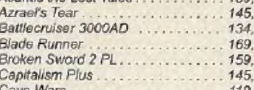


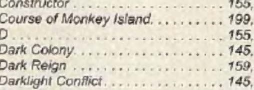
PC CD

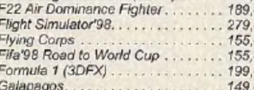
688 Hunter Killer ... 150,-
Ace Ventura PL ... 129,-
Age of Empires ... 249,-
Albion ... 138,-
Assassin 2015 ... 139,-
Atlantis the Lost Tales ... 159,-
Azrael's Tear ... 145,-
Battlecruiser 3000AD ... 134,-
Blade Runner ... 169,-
Broken Sword 2 PL ... 159,-
Capitalism Plus ... 145,-
Cave Wars ... 119,-
Chessmaster 5500 ... 145,-
Clash PL ... 139,-
C&C Counterstrike ... 89,-
Comanche 3 ... 145,-
Conquest Earth ... 159,-
Constructor ... 155,-
Course of Monkey Island ... 199,-
D ... 155,-
Dark Colony ... 145,-
Dark Reign ... 159,-
Darklight Conflict ... 145,-
Deus PL ... 129,-
Dreams to Reality ... 149,-
Dungeon Keeper PL ... 150,-
Eraser Tournabout ... 145,-
Excalibur 2555AD ... 145,-
F1 Racing Simulation (3DFX) ... 149,-
F22 Air Dominance Fighter ... 189,-
Flight Simulator'98 ... 279,-
Flying Corps ... 155,-
Fifa'98 Road to World Cup ... 155,-
Formula 1 (3DFX) ... 199,-
Galapagos ... 149,-
Guts'n'Garters ... 155,-
GT Racing'97 ... 119,-
Harvester ... 160,-
Hellfire ... 79,-
Hexen II ... 159,-
Investor PL ... 135,-
Jedi Knight ... 199,-
Jet Fighter III ... 159,-
Kontrofensywa PL ... 135,-
Krazy Ivan ... 138,-
Lands of Lore 2 ... 179,-
Last Dynasty ... 145,-
Liga Polska Manager'98 ... 99,-
Little Big Adventure 2 ... 150,-
Lords of the Realm 2 ... 145,-
Master of Orion 2 ... 145,-
Megaslayer ... 149,-
Metal Rage ... 125,-
Mortal Kombat Trilogy ... 149,-
Moto Racer ... 145,-
Myth the Fallen Lords ... 155,-
NBA Live'98 ... 155,-
NHL'98 ... 155,-
Normality ... 129,-
Orion Burger ... 145,-
Quake II ... 159,-
Perfect Weapon ... 145,-
Podwójne Kłopoty Buda Tuckera PL ... 99,-
Polanie PL CD ... 89,-
Postal ... 134,-
Psychic Dedective ... 135,-
Resident Evil ... 179,-
Riot ... 138,-
S.C.A.R.A.B. ... 135,-
Sandwarriors PL ... 135,-
Sid Meier's Gettysburg ... 159,-
Scorcher ... 145,-
Star General ... 145,-
Strife ... 135,-
Take No Prisoners ... 159,-
Time Warriors PL ... 119,-
Tin Tin in Tibet ... 89,-
TOCA Touring Car Championship ... 169,-
Tomb Raider ... 99,-
Tomb Raider 2 ... 155,-
Touche PL ... 119,-
Total Annihilation ... 155,-
Total Mania ... 135,-
Wages of War ... 139,-
Warlords III ... 155,-
Wet - The Sexy Empire ... 155,-
Wetlands ... 145,-
Wing Commander Prophecy ... tel.
Worms 2 ... 155,-
X-Com Apokalypse ... 159,-
XS PL ... 145,-

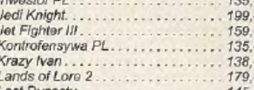
NISKA CENA

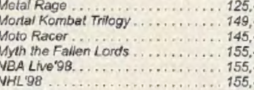
A-10 Cuba ... 49,-
Alien Trilogy ... 79,-
Angel Davoid (4 CD) ... 79,-
Die Hard Trilogy ... 89,-
Down in the Dumps ... 69,-
Dragon Lore 2 ... 89,-
Earth 2140 PL ... 39,95
Ecstatica ... 49,-
Fifa International Soccer ... 49,-
Fire Fight ... 49,-
Gene Machine ... 49,-
Jack Orlando PL ... 39,95
K.K.N.D. ... 89,-
Katharsis (2CD) PL ... 39,-
Killing Time ... 59,-
Lost Rites ... 59,-
Lew Leon PL ... 49,-
Monte Carlo Intimate ... 79,-
NHL'95 ... 29,-
Olympic Soccer ... 49,-
Piranha ... 39,-
Rise of the Robots ... 39,-
Road Rash ... 49,-
Scorched Planet ... 49,-
Syndicate Plus ... 49,-
Theme Park ... 49,-
Time Commando ... 49,-
Toonstruck ... 79,-
Trzy Czaszki Toltekow PL ... 59,-
Tunnel B1 ... 59,-
Under a Killing Moon (4DC) ... 79,-
UFO & X-Com (2 gry) ... 79,-
Wersal 1685 PL ... 99,-
Wing Commander III (4CD) ... 59,-
Zagadki Lwa Leona PL ... 49,-

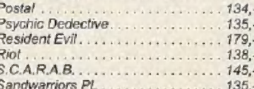


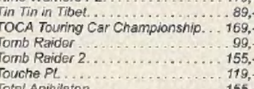


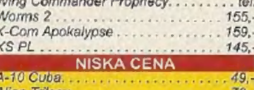


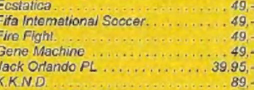




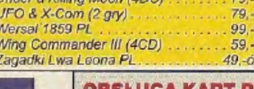


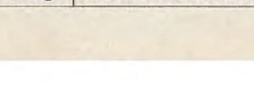








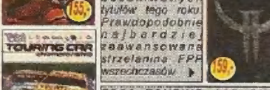




OFERTA MIESIĄCA



MYTH Gra walki i strategia czasu rzeczywistego z niespotykaną dotąd w tego typu produkcjach, zapierającą dech w piersiach, pełną trójwymiarową grafiką i innymi nowatorskimi rozwiązaniami.



TOMB RAIDER 2 Druga część wielkiego hitu firmy Eidos. Poprawiona grafika (także 3DFX), dynamiczne oświetlenie, lepsza animacja etc. 155,-

QUAKE II Jeden z najbardziej oczekiwanych tytułów tego roku. Prawdopodobnie najbardziej zaawansowana strzelanina FPP wszechczasów. 159,-

TOCA TOURING CAR CHAMP. Najbardziej realistyczne wyścigi samochodowe od czasów GP2. Doskonała grafika, także 3DFX 169,-

W.C. PROPHECY Najnowsza, jeszcze lepsza część sagi Wing Commander. Działa także z 3DFX. tel.

FIFA'98 ROAD TO W.C. Najnowsza wersja symulatora piłki nożnej, poprawiona grafika i animacja (obsł. 3DFX) 155,-

FLIGHT SIMULATOR 98 Najdoskonalszy symulator lotniczy w najnowszej wersji. Do wyboru: helikopter Bell 206B, samoloty: Cessna 182 Extra 300S, Boeing 737, Schweizer, Sopwith Camel. 279,-

JACK ORLANDO Przygodówka utrzymana w klimacie amerykańskich kryminałów. Ładna, rysunkowa grafika. SVGA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA 39,95

AGE OF EMPIRES Jedna z najlepszych strategii czasu rzeczywistego. Budujesz imperium, jak to zrobisz wybór należy do Ciebie. Gra cechuje bardzo dopracowana grafika. 249,-

LIGA POLSKA MANAGER'98 CD Najnowsza edycja najlepszego polskiego menagera piłkarskiego. Uaktualnione składy, poprawiona grafika, sposób rozgrywki, nowe opcje 99,-

TUNNEL B1 Szybka strzelanina 3D, podczas której zmuszony jesteś podróżować tunelami aby zniszczyć to co zagraża życiu. 59,-

TOMB RAIDER Słynne przygodówka 3D z legendarną już Larą Croft w roli głównej. Znakomita grafika, superpłynna animacja i nieograniczona swoboda ruchu. 99,-

EARTH 2140 Polska strategia czasu rzeczywistego, szczegółowa grafika, dobre animacje na samochodach. 39,95

A10 CUBA Realistyczny symulator amerykańskiego samolotu wspomagającego pola walki A10 Warthog. 16 misji, zaawansowana sztuczna inteligencja, prawdziwy model lotu. 49,-

DIE HARD TRILOGY 3 gry w jednej: strzelanina 3D, strzelanina z celownikiem, pościg samochodowy. Oparta na podstawie filmów z Brucem Willisem pod tym samym tytułem. 89,-

KILLING TIME Bardzo krwawa strzelanina Doomopodobna, mnóstwo potworów, wiele poziomów. 59,-

3 CZASZKI TOLTEKÓW Przygodówka w pełnej polskiej wersji językowej. Grafika jak w filmach animowanych, świetna zachodnia. 59,-

WERSAL 1685 Dopracowana graficznie przygodówka mająca miejsce na zamku Ludwika XIV, w realiach XVII-wiecznej Francji. Intryga na dworze Ludwika XIV, lokacje odtworzone wg. zdjęć oryginału, postacie wg. obecnych portretów. Środowisko gry w pełnym 3D. POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I NOWA NISKA CENA 99,-

PC PowerPad cyfrowo-analogowy, 6 fire'y, autofire, przepustnica 89,-

PC Phantom - JT 250 analogowy, 4 fire'y, 2 szybkości autofire, przepustnica, przełącznik kierunków 169,-

Wszystkie zamówione artykuły wysyłamy najpóźniej w ciągu 48 godzin. Czas dostarczenia przesyłki wynosi zwykle 3-5 dni roboczych. Płatność następuje przy odbiorze przesyłki i jest równa wartości zamówionego towaru. NIE DOLICZAMY KOSZTÓW WYSYŁKI. Wszystkie konsole objęte są 12-miesięczną gwarancją, posiadają instrukcję w języku polskim. Oferta obowiązuje do wyczerpania magazynu lub odwołania kolejną. Ceny mogą ulec zmianie. STAŁYM KLIENTOM UDZIELAMY KORZYSTNYCH RABATÓW.

COMAT GRY KOMPUTEROWE I TELEWIZYJNE

OBSŁUGA KART PŁATNICZYCH **SPRZEDAŻ RATALNA**

Al.Jerozolimskie/Jana Pawła II 00-024 Warszawa przejście podziemne paw.12 tel./fax.022 630 29 73 czynne: pon.-pt. 10-20 sob. 9-15

sklepy firmowe: ips lem mirage

ul.Grochowska 290 03-841 W-wa tel. 022 8703259 pon.-pt.10-18 sob.10-15

Gry Komputerowe

ISSN 1230-9044
INDEX 324329
NUMER 2/98 (43)
rok szósty

wydawca
CGS Computer Studio
04-202 Warszawa, ul. Marsa 6
tel. (0-22) 815-42-20 (w godz. 9-17)
e-mail: cgs@cgs.com.pl
http://www.cgs.com.pl/gk.html

redakcja
Marek Suchocki (red. nacz.)
Dariusz Kazik (z-ca red. nacz.)
Leszek Krowicki (LSK)
Dominik Kost (Kayackash)

współpraca
Patrycja Wardzała, Karol Klepacz (Reset), Jacek Pietruszczak (Baron Jack), Michał Cegła (CeFeK), Piotr Stasiak (Piotres), Tycjan Bielecki (Slaughter), Rafał Szychowski (Szycha)

dział reklamy
Dariusz Kazik

korekta
Natalia Nowak

łamanie
Computer Graphics Studio

druk
DWH „VEGA"
Warszawa
Konstruktorska 3a

kolportaż ogólnopolski
RUCH S.A. O.K.D.P.

prenumerata
Reklamacje i zapytania przyjmowane są: wtorek i czwartek w godz. 11-17 pod tel. (0-22) 815-42-20

Reklamy przyjmowane są w redakcji. Za treść ogłoszeń redakcja nie odpowiada. Redakcja zastrzega sobie prawo skracania i adiustacji materiałów. Nie zamówionych materiałów redakcja nie zwraca. Ceny podane w artykułach są cenami orientacyjnymi. Wszystkie użyte znaki firmowe i towarowe są zastrzeżone.

CGS Computer Studio
jest wydawcą tytułów:
PC GAMER PO POLSKU
AMIGA COMPUTER STUDIO
GRY KOMPUTEROWE
PLAYSTATION MAGAZYN PL

Prenumerata krajowa (II kwartał '98)
Należność (3 x 3.99 zł) należy wpłacać do oddziałów „Ruch" właściwych dla miejsca zamieszkania prenumeratora. Termin przyjmowania prenumeraty mija z dniem 20 lutego 1998 r.)

Wstępniak



Witajcie, wszyscy starzy i nowi Czytelnicy naszego pisma. Pozdrawiamy Was gorąco i życzymy duuużo śniegu w ferie. Nasz drugi tegoroczny numer przynosi wiele gorących kawałków, mimo, że ukazuje się w najzimniejszej porze roku. Grami które mogą zagotować krew w żyłach oddanego pecetowca są długo oczekiwane: „Quake 2" i „StarCraft". Posiadacze „pleya" doczekali się wreszcie „Bushido Blade", „Fighting Force", „Ace Combat 2". Jeśli idzie o N64, to wygląda jakby trochę zastopowało. Tak naprawdę pewne hiciory, jak: „Super Mario RPG 2" i „Legend of Zelda: Ocarina of Time", dopiero pojawią się za kilka miesięcy. Tymczasem nieoczekiwanie, do zabawy dołączyli developerzy z Atari (tak, tak, tego samego Atari) i po zakończeniu przygody z Jaguarem, tworzą gry na potrzeby Nintendo. Ta współpraca zaowocowała już powstaniem „San Francisco Rush" i „Mace" – o nich będziecie mogli przeczytać w tym numerze.
Z innej beki. Miesiąc temu wystartowała, dość skromnie wprawdzie, nowa rubryka „Wywłoki" i od razu zyskała uznanie w oczach wielu naszych Czytelników. Oczywiście lecimy dalej. W tym numerze spróbujemy zainteresować Was wywiadem ze znaną osobowością świata gier. Nasz rozmówca to sam Dave Perry z legendarnego Shiny, twórcy m.in. „MDK". Czekamy na Wasze opinie, czy ta forma „kontaktu" z wielkim światem Wam odpowiada i o kim znanym chcielibyście jeszcze przeczytać w naszym piśmie. Oczywiście piszcie do nas nie tylko w tej sprawie, ale i wszystkich innych związanych z naszym pismem. Do następnego spotkania. Cześć!

Marek Suchocki

w toku



porady

przedstawiamy



WYWIAD! *Specjalnie dla Was mówi szef Shiny*
Czytaj str. 16

Czy Jesteś Gotowy na Wstrząs?



Quake 2

recenzje



Hej! W tym miesiącu przygotowaliśmy dla Was stadko świetnych gierek. Dla fanów strzelaninek FFP mamy genialnego „Turoka", a miłośnikom strategii polecamy „Sid Meier's Gettysburg". Jeżeli bez przerwy chodzicie z głową w obłokach, to na pewno zainteresuje Was pierwszorzędna symulacja „iF-22 Raptor". Oprócz tego na krążku znajdziecie całą masę fajnych gierek. Wszystkie grywalne! Jak zwykle zresztą.

TOCA

Mistrzowskie wyścigi samochodowe o genialnej grafice (zwłaszcza na 3Dfx), które z pewnością przypadną Wam do gustu.



Age Of Empires

Gra strategiczna będąca dzieckiem Microsoftu. Okraszona śliczną grafiką i przyjemną dla ucha oprawą dźwiękową.





Great Battles Of Hannibal

Gra strategiczna tylko w niewielkim stopniu ustępująca innym produktom z tej serii.





Turok

Świetna strzelanka 3D odznaczająca się powalającą grafiką i dźwiękiem. W tej chwili jest to jedna z niewielu gier FPP, która jest w w stanie realnie zagrozić wielkiemu „Quake'owi 2". (Wymagany 3Dfx).

Tomb Raider 2

Sequel kultowej już gry *Tomb Raider*, która rok temu zawładnęła sercami graczy na całym świecie. Najlepiej uruchomić ją bezpośrednio z płytki, z katalogu TR2.



Sid Meyer's Gettysburg

Dzieło mistrza Sida Meyera, które na wiele godzin przykuje do komputera wszystkich rasowych strategów.





Die By The Sword

Doskonała rozwalanka osadzona w klimatach role-playing. Autorzy dopieścili ją do tego stopnia, że – dosłownie – możemy pociąć przeciwników na kawałki.

iF-22 Raptor

Jeden z kilku porządnych symulatorów lotu. Bardzo dobra grafika i wysoki poziom realizmu gwarantują dużo dobrej zabawy.



Virtual Pool 2

Dobrze wykonana gra, w której możemy „pyknąć" z komputerem partyjkę bilarda.

Dragons Tail

Prawdziwa rzadkość na pecetach — piekielnie wciągająca platformówka.

Championship Manager 2 Edycja 97/98

Jedna z najlepszych gier w swojej kategorii. Charakteryzuje się bardzo starannym wykonaniem i wysoką grywalnością. W razie problemów z uruchomieniem, spróbujcie odpalić ją spod DOS-u.

Youngblood

Interesująca gierka w której zawarto kilka nowych pomysłów – produkt wart zobaczenia.

Zork: Grand Inquizitor

Przygodówka, która grafiką rozwala konkurencję na drobne kawałeczki. Ma bardzo ciekawą fabułę i na pewno przypadnie Wam do gustu.

Journeyman Project 3

Porządnie wykonana gra przygodowa, posiadająca świetny klimat i starannie wykonaną grafikę.

Cart Precision Racing

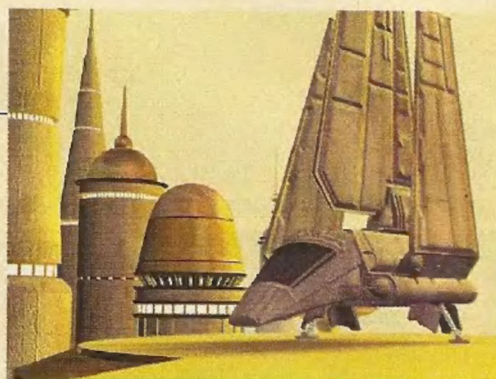
Wyścigi formuły pierwszej, które z pewnością „zjedzą" Wam dużo wolnego czasu.

nowości

W tym miesiącu wysyp nowości pod względem ilościowym, znacznie zmalał. Nie mniej jednak, jakościowo, nie jest tak źle. Dominuje tematyka kosmiczna, jest więc odlotowo. Oby mogło trwać tak przez cały rok.

Star Wars Rebellion

LucasArts • PC



Klasyczna gra strategiczna, której kwintesencją jest budowanie, wydobywanie i poprowadzenie Sił Imperium albo Rebeliantów do zwycięstwa. Autorzy „Rebellion" przewidują, że ich produkcja będzie grywalna tak samo w trybie multi-, jak i single-player. W tej grze będzie ważny zarówno wątek taktyczny, jak również strategiczny (np. podejmowanie decyzji o rozpoczęciu określonej produkcji, wydobywaniu surowców, organizowaniu jednostek militarnych itd.). Mówiąc krótko, zapowiada się kolejna gierka pretendująca do miana „Strategia Roku". ■

Dystrybucja: **IPS**
Premiera: **Luty/Marzec**







Armor Command

Take 2 • PC

Jednym z devoloperów tej gry z gatunku „strategic action", jest niejaki Edward Kilham, czyli człowiek odpowiedzialny za „X-Wing", „TIE Fighter", a także maczający paluszki w produkcji „Mechwarrior 2". Prawdopodobnie już samo to nazwisko jest dobrą rekomendacją dla wielu giercmanów na całym świecie. Akcja „Armor Command" rozgrywa się w roku 2910. Oczywiście, jak należało się domyśleć to okres w którym na Ziemi trwa walka o przetrwanie i dostęp do istniejących w szczątkowych już ilościach surowców mineralnych. Oczywiście, Ty będziesz kierował jedną z walczących stron. Podstawowe cechy charakteryzujące tę grę to:
- możliwość zmiany kąta patrzenia kamery
- tryb multi-player
- 48 zaawansowanych misji
- bardzo dobra grafika 3D ■

Dystrybucja: **LEM**
Premiera: **Luty/Marzec**

Full Burn

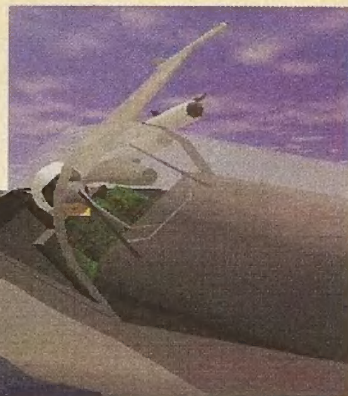
Sierra • PC

W tej grze wcielasz się w postać pilota myśliwca, wykonującego zadanie bojowe podczas zaistniałego (oczywiście, wyimaginowanego) konfliktu zbrojnego między Stanami Zjednoczonymi a Rosją. Gracz może wybrać dowolną ze stron konfliktu, co oczywiście pociągnie za sobą zróżnicowanie misji i scenariuszy. Gra przygotowywana jest na 4 płytkach CD (po dwie na stronę konfliktu), na których znajduje około stu misji. W „JFB" będzie można znaleźć sporo digitalizowanych filmików o tematyce militarnej, mających wprowadzić gracza w klimat „Jetfightera". Podstawowe dane techniczne gry to:
- bardzo nowoczesny i wydajny engine graficzny
- dużo typów jednostek
- zaawansowane opcje trybu multi-player
- obsługuje MMX i akceleratory 3D ■

Dystrybucja: **LEM**
Premiera: **Luty/Marzec**







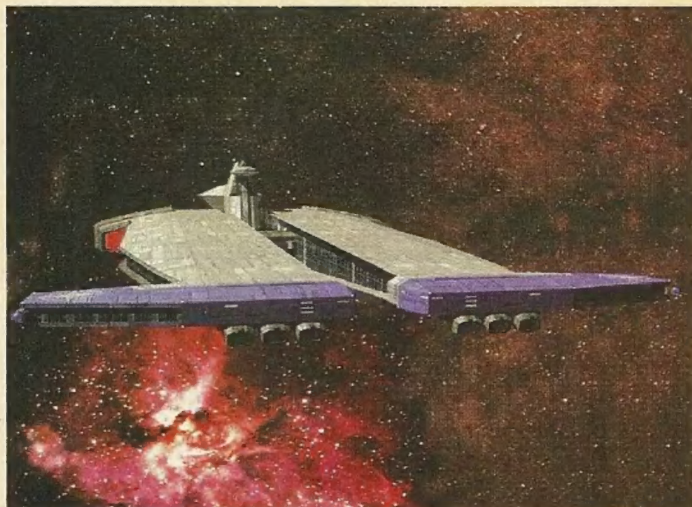
Wing Commander

Origin ● PC

Tego tytułu chyba nie trzeba prezentować, żadnemu szanującemu się giercmanowi. Nadciąga kolejne wydanie kultowego już symulatora walk kosmicznych, czyli „Wing Commander V" (lub jak ktoś woli „Wing Commander Prophecy"). Autorzy tej gry obiecują stworzenie znacznie wydajniejszego engine graficznego oraz zaimplementowanie większego realizmu prowadzenia potyczek. „WC 5" będzie oczywiście obsługiwał tryb multi-player. Oto kilka podstawowych danych charakteryzujących tę grę:

– bardzo dobry scenariusz
– wysokiej jakości wstawki filmowe
– wspaniała grafika, obsługująca akceleratory 3D
– zaawansowane opcje trybu multi-player ■

Dystrybucja: **IPS**
Premiera: **Już jest**





Dark Omen

Electronic Arts ● PC

Nowe wcielenie „Warhammera" odznacza się przede wszystkim bardzo dużą liczbą wstawek filmowych. Tak naprawdę fabuła nie zmieniła się zasadniczo – stajesz na czele gruby najemników, których głównym, życiowym celem są pieniądze oraz po prostu przetrwanie. Najbardziej rzucająca się w oczy zmianą jest zrealizowanie całego środowiska gry pełnym 3D. Wszem i wobec wiadomo, że najsłabszą stroną poprzedniej części „Warhammera" był jego interfejs, wobec czego devoloperzy „Dark Omena", dosyć mocno przebudowali go. Wiadomością pocieszającą wszystkich miłośników kawałków fantasy w grach strategicznych, będzie na pewno to, że „Warhammer: Dark Omen" jest wprost przepełniony magią. Jak na razie produkcja ta wygląda dosyć obiecująco. ■

Dystrybucja: **IPS**
Premiera: **Luty**

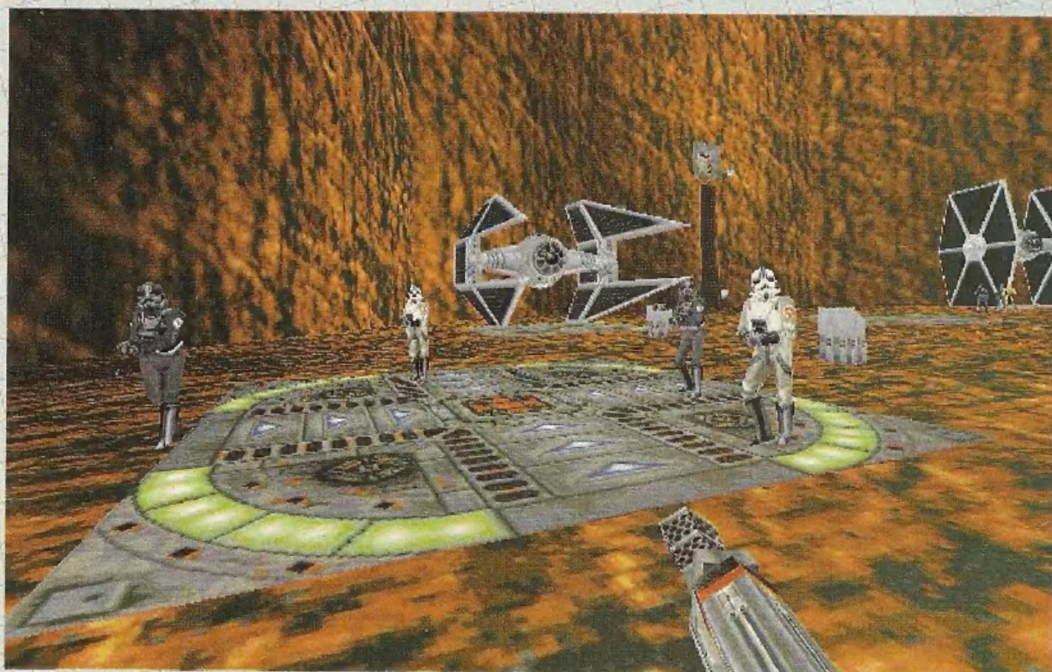
w toku

Początek Nowego Roku i związane z tym szaleństwa nocy sylwestrowej, dawno już za nami. Ale programiści już łamią głowy, czym nas graczy mogą zaskoczyć. Przeczytaj dzisiejszy odcinek „W Toku", a dowiesz się, na co warto ostrzyć zęby w tym roku.

Platforma: **PC**
Wydawca: **Virgin**
Producent: **LucasArts**
Premiera: **I Kwartał**

Mysteries of the Sith

Kiedyś LucasArts wydał świetną grę – „Dark Forces". To było coś. Świetna grafika, ciekawa muzyka i wszechobecny klimat Gwiezdnych Wojen powodowały, iż w oczach wielu osób program ten uchodził za lepszy od „Dooma". Gra odniosła taki sukces, że autorzy musieli wydać kontynuację – „Jedi Knights". To też jest wspaniała gierka. Dla niektórych ludzi jest lepsza od „Quake 2", natomiast moim zdaniem nie da się jej z nim porównywać, ponieważ jest to zupełnie coś innego. Dla takich właśnie graczy firma Lucas Arts przygotowuje add-on do „JK" pod nazwą „Mysteries of the Sith", czyli „Tajemnice Sithów". Będzie to zestaw nowych misji, wraz z odrębnym scenariuszem, kilka nowych broni, nowe moce Jedi i kilka innowacji samego engine. Zacznijmy od samego scenariusza.



Akcja „Mysteries of the Sith" dzieje się pięć lat po dramatycznym zwycięstwie Kyle Katarna and siedmioma Ciemnymi Jedi. Jego reputacja, jako zręcznego rycerza Jedi, przyciągnęła uwagę niejakiej Mary Jade, będącej płatną zabójczynią i szmuglerką. Poza tym jest ona także adeptem Ciemnej Strony Mocy, a jej nauczycielem sam Imperator Palpatine. Mara, chcąc dokończyć swój trening, dołącza do Kyle na pewnej samotnej placówce Altyr 5. Katarn szybko dowiaduje się, że jest w posiadaniu informacji na temat nieznanej, starożytnej świątyni Sithów. Postanawia odnaleźć ją i odkryć moce, jakie skrywała przez wieki. Czekając na powrót Kyle, Mara bierze udział w dwóch misjach „zleconych" przez Nową Republikę i dosyć szybko rozprawia się z piratami oraz gangsterami Hutta. Odkrywa jednak, iż znajduje się w środku przestępczego świata starożytnych Sithów, będąc samej na progu rozpętania bitwy na miarę Wojny Klanów...

Tyle o samej fabule, która wydaje się być dosyć interesująca. Co oferuje nam ów dodatek poza doskonałym scenariuszem? Ano gracz będzie miał do przejścia 14 leveli w wersji single-player, w tym będą takie levele, jak pałac bossa mafijnego – Ka'Pa the Hutt (skądś znam to nazwisko;)), podziemia świątyni Sithów. Add-on ma zawierać także 15 leveli dla trybu multi-player, gdzie 10 etapów to czysty deathmatch, natomiast reszta to kooperacja. Wśród etapów deathmatchowych będą: imperialna sala tronowa, Komora zamrażająca (pamiętacie Hana Solo?), Wietrzne Miasto (yes!) i Taooine. Nasz bohater zostanie także zaopatrzony w nowy arsenał. Wśród niego znajdziemy takie zabawki, jak: carbonite gun (zamraża kolesi), snajperski Blastech, działko blasterowe, detonatory rakiet (cokolwiek by to miało być), bomby błyskowe i ciężkie laserowe działo. Cóż, brzmi to wszystko zachęcająco. Do naszej dyspozycji zostanie oddane też kilka nowych „magicznych sił" – pchnięcie Mocy, łańcuchowe lśnienie (?), lekki rzut i daleki wzrok. Wśród nowości, jakie pojawią się w grze, największą jest chyba zmiana grafiki – więcej ozdobników ekranu. Chodzi mi tu o pojawiające się statki i inne ciekawe obiekty. Autorzy zapowiadają, że będzie tego naprawdę sporo – X-wingi, sokół Millennium, A-wingi, B-wingi, Shrike (statek Mary Jade), fregaty i wiele innych. Ciekawie też wyglądają zmiany dokonane w samym engine. Ma być więcej dynamicznie zmieniających się widoków naszego bohatera, więcej światła, jeszcze bardziej zoptymalizowany kod gry oraz możliwość wstawienia własnych wavów do Multiplayera. Zobaczymy czy zapowiedzi programistów sprawdzą, gdy „Mysteries..." już wyjdzie. Powinno to nastąpić już niedługo – autorzy obiecują, że jeszcze tej zimy. Nie wiem czy wspomniałem, ale na wszelki wypadek – będzie potrzebna pełna wersja „Jedi Knights". No to czekamy, bo naprawdę warto! **Szycha**



Wśród nowości, jakie pojawią się w grze, największą jest chyba zmiana grafiki – więcej ozdobników ekranu. Chodzi mi tu o pojawiające się statki i inne ciekawe obiekty.

Platforma: **PC**
Wydawca: **Microsoft**
Producent: **SingleTrac**
Premiera: **I Kwartał**

OutWars

Microsoft już od dłuższego czasu próbuje wejść na rynek gier PC. Tym razem przy pomocy „OutWars", mieszanki strategii i zręcznościówki. Gra będzie wyglądać podobnie jak „Starship Troopers", choć ma ukazać się wcześniej.



W „OutWars" kierujemy drużyną kosmicznych komandosów, której jedynym celem jest tępienie przerośniętych insektów występujących na różnych planetach (bez komentarza). Jako dowódca bierzesz czynny udział w akcji (czynny, czyli nie chowając się za plecami podwładnych) i też możesz skopać odwłok jakiegoś robala. Dysponujesz całkiem pokaźnym, prywatnym arsenałem, który podczas gry stopniowo poszerzasz o różne wymyślne gadżety. Swojego herosa oglądasz od tyłu, jest to klasyczny widok „third person perspective". W trakcie rozgrywki wydajesz rozkazy swoim ludziom, co stanowi wątek strategiczny tej gry. Każda misja rozgrywać się będzie na innej planecie, a co za tym idzie, za każdym razem, napotkamy zupełnie inną faunę i florę (obydwie będą chciały Cię zjeść). Różnorodny teren będzie Cię zmuszał do różnych akrobacji, takich jak: skakanie, bieganie, wspinaczka, pływanie, a także latanie i co za tym idzie spadanie.

Wczesne screen'y wyglądają całkiem obiecująco, jak do tej pory nie wiadomo nic o dźwięku, ale nie sądze żeby był rozczarowujący. Chociaż biorąc pod uwagę jakość wave'a domyślnie ustawionego na początek lindołsów można się spodziewać wszystkiego. Ja, osobiście, podejdę do „OutWars" z dużą dozą ostrożności. Wiadomo że Microsoft, poniekąd producent „doskonałych" systemów operacyjnych, nie ma zbyt dużego doświadczenia w tworzeniu gier, właściwie wydał tylko dwie niezłe gry: „Close Combat" i „Close Combat 2". Innymi słowy: nie oczekujcie za wiele, możecie się rozczarować. Możecie, ale nie musicie – za mało jeszcze wiadomo aby dokonywać ocen.

Gra będzie wspierać standard Microsoft Direct 3D dla akceleratorów 3D, Microsoft Direct Input, dla joystick'ów z force feedback (YEAH!) oraz Microsoft Internet Zone. Działać będzie tylko pod Microsoft Windows 95. Nie wiem jak Wy, ale ja dostrzegam tu jakieś podejrzane praktyki monopolistyczne...

Lee Pson





Jako dowódca bierzesz czynny udział w akcji (czynny, czyli nie chowając się za plecami podwładnych) i też możesz skopać odwłok jakiegoś robala.

Platforma: **PC**
Wydawca: **MicroProse**
Producent: **MicroProse**
Premiera: **II Kwartał**

Star Trek: First Contact

Ależ nam się ostatnimi czasy „Star Treków" namnożyło: mamy strzelaninki, a nawet kosmiczną symulacjo-przygodówkę. Teraz dochodzi nowa strzelaninka FPP, także (tak jak i „Klingon Honor's Guard") oparta na engine „Unreala".



Ta gierka jest poprzedniczką „KHG", ale ukaże się... później. Powodowane jest to nieco innymi założeniami: tu nie będziesz po prostu strzelał. Gracz przejmie kontrolę nad kilkoma załogantami statku USS Enterprise, aby uspokoić imperium Borgów i uchronić Federację przed ich inwazją. Gracz będzie wykorzystywał komputer statku, aby odkrywać nowe technologie i wcielać je do walki z podłymi Borgami. MicroPros(i)e twierdzi, że inteligencja komputerowa będzie jedną z niewielu rzeczy, nad którą na serio popracują. Zapowiada się więc ciężka walka, ale z tego powodu akurat się cieszymy... Przeciwnik może koordynować ataki razem z innymi wrogami i umieć myśleć proporcjonalnie do swojej masy (im większy boss, tym większa inteligencja). MicroProse nie jest do końca pewne czy nie zamieścić edytora do plansz z „Unreal" w grze. Miejmy nadzieję, że nie trzeba będzie za niego płacić dodatkowo. Ale nawet jeśli go nie zamieszczą, to i tak będziemy mogli modyfikować plansze, tym dostarczanym z „Unrealem". Cwaniaki, co? Wczesna wersja gry, którą zaprezentowano, działała w dużej rozdzielczości (640x480) i zawierała całkiem ładne trójwymiarowe postacie. Na screenach obok być może nie widać trzeciego wymiaru, ale zaręczam, że jest. Oczywiście, doskonale i dokładnie będzie oddane wnętrze Enterprajsa.



Gra będzie obsługiwała akceleratory 3D, co spowoduje znaczny wzrost jakości wykonania tekstur i postaci. Zanosi się na to, że będzie to najlepsza gra oparta na licencji Star Treka (co zresztą, biorąc pod uwagę poprzednie części, nie będzie trudne). **CeFeK**

Z pewnością mogę stwierdzić, że zanosi się na to, że będzie to najlepsza gra oparta na licencji Star Treka.

Platforma:	**PSX**
Wydawca:	**Interplay**
Producent:	**Shiny**
Premiera:	**Marzec**

Wild 9

Platformówek na Playstation jest pod dostatkiem, a zapowiadane jest wiele nowych, potencjalnych hitów: „Crash Bandicoot 2", „Pandemonium 2" czy „Medievil". Do tych propozycji dorzuciła swoje trzy grosze firma Interplay, która planuje wydanie tytułu „Wild 9" napisanego przez Shiny Ent., twórców między innymi „MDK".





W grze wcielasz się w postać Wex'a Majora, który jest żądnym wrażeń nastolatkiem żyjącym w XXI w. Wraz z grupą ośmiu innych, „alienowatych" nastolatków, znalazł się w samym środku dziwnej, daleko oddalonej od domu galaktyki przeniesiony tam przez zły charakter o imieniu Karn. Jak się już pewnie domyślasz, twoim zadaniem będzie doprowadzić naszego bohatera z powrotem do domu. Fabuła banalna, lecz nie ona jest tu najważniejsza. Gra bowiem wygląda bardzo ładnie i zapowiada się na dobry produkt. Co nowego oferuje gierka? Przede wszystkim dziewięć wspaniałych, wielkich, kolorowych i oczywiście wściekłych światów. Co ciekawe, nie jest to taka sobie standardowa platformówka, gdyż oprócz normalnego przemierzania kolejnych lokacji, będziesz zmuszony spróbować swoich sił w kilku innych „dyscyplinach", jak przejażdżka na pociągu, lot małym stateczkiem kosmicznym (coś na kształt skutera powietrznego), ucieczka przed wielkim, groźnym czołgiem, wyścig nad miastem, a nawet walka z Filbertem, ogromną żabą oraz wielu innych atrakcji. Aby nie być bezbronnym w świecie pełnym nieprzyjaciół, nasz bohater uzbrojony jest w kilka ciekawych pukawek. Jedną z nich nosi na ramieniu i możesz używać jej do miotania wielu rodzajów pocisków (taki bardzo uniwersalny karabin). Drugą jest bardzo sprytna laska teleskopowa. Ma ona kilka ciekawych zastosowań i dobrze współgra z pozostałym uzbrojeniem. Dodatkowym atutem gry, jak zapowiadają autorzy, są obszerne, w pełni trójwymiarowe i, co najważniejsze, absolutnie interaktywne otoczenia. Całość ma żyć własnym życiem, a gracz zwiedzający otoczenie będzie miał możliwość w pełni je zwiedzić. Dodając do tego filmową muzykę i dużą dozę grywalności, gra może pomieszać szyki kilku zapowiadanym nowościom. Jednak dopiero około kwietnia 1998 roku — warto trochę poczekać.

Baron Jack



Kolejna ciekawie zapowiadająca się platformówka, z bardzo ładną grafiką i dobrym dźwiękiem.

Platforma: **PC**
Wydawca: **Playmates**
Producent: **Beam**
Premiera: **I Kwartał**

Alien Earth

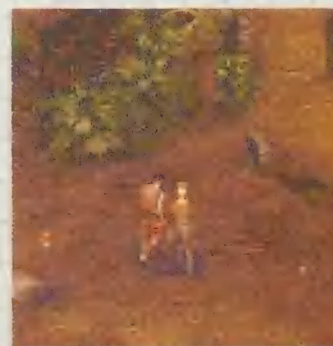


Australijska grupa developer'ów Beam Software już niedługo uraczy nas „Alien Earth", czyli gierką w stylu „Diablo".

Standardowo, idea gry opiera się na walce ludzi z obcymi. Zaskakujące jednak jest to, że ludzie tym razem przegrali! Tak, tak, to nie pomyłka – ziemskie siły dostały w kuper tak, że poleciały z płaczem do mamy. Tymczasem wredne ufoludki zamknęły wszystkich homo sapiens w rezerwatach i urządzają sobie safari. Ty jesteś zwierzyną łowną, która przyszła na świat w końcówce konfliktu. Po osiągnięciu wieku dojrzałego dochodzisz do wniosku, że jednak nie podoba Ci się w rezerwacie, i że czas dać myśliwym wycisk.

To tyle jeżeli chodziło fabułę. Grafika prezentuje się bardzo ładnie, a nawet można powiedzieć, że wręcz świetnie. Prerenderowane plansze, wielkie trójwymiarowe rośliny i bohater z lekka przypominający przygłupa. Wszystko w wysokiej rozdzielczości i w rzucie izometrycznym. Najbardziej wykręcone są ufole. Kolesie z „Beam Software" nie hamowali się, przez co po planszach biegają dziwne kreaturki, niektóre przypominają mi pieczone indyki pomalowane na zielono, w dodatku na plecach wyrosło im coś na kształt kła morsa. Wygląda toto nader osobliwie. Podobno w wielu przypadkach wykorzystano technikę motion-capture, wyobrażacie sobie indyka ubranego w strój z czujnikami? A na dodatek tuzin specjalistów rejestrujących zachowanie lekko wkurzonego ptaka? Ja nie.

Wstawki filmowe, jak zapowiadają autorzy, mają być śliczne i stopniowo ukazywać elementy wątku głównego. W grze można będzie od czasu do czasu z kimś pogawędzić o pogodzie albo o tym kto kogo i jak ostatnio upolował, ewentualnie dowiedzieć się czegoś ważnego. Dialogi przyjdzie nam prowadzić w standardowy sposób: ramka z tekstem – wybieramy, który nam najbardziej odpowiada. ***Lee Pson***



Screeny wyglądają ładnie, z resztą spójrzcie sami. Zanosi się na kilka nie przespanych nocy i parę tuzinów ufoczków wąchających korzonki.



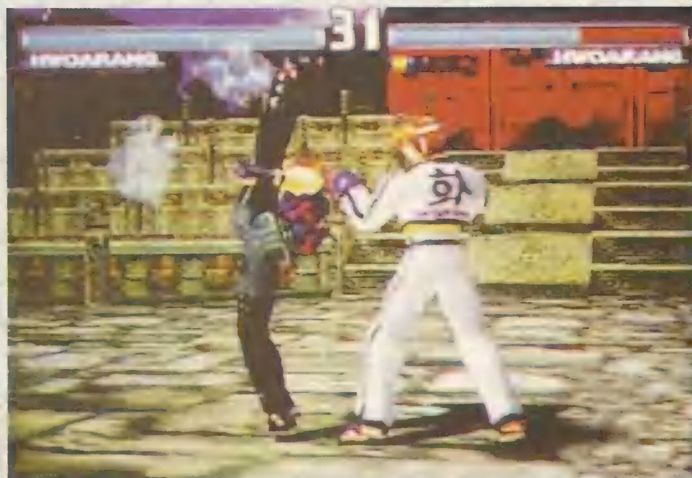
Platforma: **PSX**
Wydawca: **SCEE**
Producent: **Namco**
Premiera: **1998**

Tekken 3

Po miesiącach oczekiwań i ciężkiej pracy, nasz Szpieg z Krainy Deszczowców, specjalnie dla Was, z kwatery głównej Namco wykradł screeny z „Tekkena 3" na PlayStation. Równocześnie programiści, odpowiedzialni za konwersję puścili trochę farby...

No tak, to już prawie rok od premiery „Tekkena 3" na coin-opach, a o wersji na PSX-a nic nie wiadomo. No dobra, poszły w eter jakieś ploty o przystawce z pamięcią do Playa czy innych bałabuzerach, ale Namco nic oficjalnie nie potwierdziło. Jak dotąd nikt jeszcze nie widział gry na oczy, albowiem Namco, jakby trochę złośliwie, nie pokazywało jej na żadnych targach ani pokazach. Aż tu nagle, ni stąd ni zowąd, w Internecie pokazały się screeny Namco z konsolowej wersji megahitu oraz trochę komentarzy na jej temat. Jak widzicie, screeny są w hi-res. Czy to oznacza, że cała gra będzie tak wyglądać, czy to tylko pozory? Brak komentarzy oficjeli. Data wydania tytułu została przesunięta na I/II kwartał 1998 r. (początkowo grudzień '98 w Japonii). Ktoś między wierszami wyczytał kwiecień, ale to tylko sugestie. Panowie z Namco mówią, iż końcowy produkt nie powinien znacząco odbiegać jakością od tego z salonów gier. Nie da się jednak ukryć, że PSX ma nieco mniej RAM-u niż płyta główna automatu. Co więc pójdzie pod nóż? Wszystko okaże się już niedługo, jak zapowiadają twórcy serii. A ja, Wasz nieustający w biegu Szpieg z Krainy Deszczowców będę Wam do tego czasu przemycał wszystkie wieści z Namco headquarters. A tymczasem, przynajmniej w Japonii, można sobie trochę poprzycinać na pudłach (jeszcze trochę i zamieszkam tam na stałe). ***Vidget***





Panowie z Namco mówią, iż końcowy produkt nie powinien znacząco odbiegać jakością od tego z salonów gier.

Specjalnie dla Gier Komputerowych mówi szef Shiny – **Dave Perry**

Czekając na

Shiny Entertainment zaczynało podbój rynku PC od prostych platformówek „Earthworm Jim". Rok temu wydali znakomitą strzelaninę „MDK", która zebrała wiele pozytywnych recenzji. Aktualnie Shiny pracuje nad strzelaniną „z perspektywy 3 osoby" – „Messiah", która ma ukazać się w czerwcu. Użyty w niej engine RT-DAT ma zrewolucjonizować rynek PC – według jego twórców porusza jednocześnie 100 razy więcej poligonów niż „Quake II", zmienia szczegółowość (i liczbę poligonów) każdej postaci wraz ze zmianą naszej odległości od niej, a sam sposób przygotowania przeciwników to tak zwana technologia szkieletowa, która na szkielet postaci naciąga symulowaną przez komputer „sztuczną skórę". Akcja „Mesjasza" dzieje się w niedalekiej przyszłości, gdy na Ziemię przybywa tajny agent niebios – aniołek Bob, która ma odnaleźć 7 pieczęci, mających pomóc siłom dobra w ocaleniu świata. Ale o tym najlepiej opowie już sam szef Shiny...



Jak na Amerykanina przystało, Dave Perry jest opalony i zawsze uśmiechnięty. Ma przecież ku temu powody. Shiny robi znakomite gierki, a sam Dave trafił ostatnio na listę „25 Najważniejszych Ludzi w Branży". Właśnie robi nową grę i zgodził się nam o tym opowiedzieć dokładniej.

Gry Komputerowe: Kim jest Wasz Mesjasz?
Dave Perry: Nasz Mesjasz to ten ze słownika (wybawca ludzi uciskanych), nie ten przybity do krzyża za to, że był dla ludzi miły.

GK: Tak, ale wydaje się on być jakimś malutkim aniołkiem lub czymś w tym rodzaju. Gdzie jego wielka spluwa, którą pośle wszystkich swych przeciwników do piekła?
DP: On potrafi „ukraść" ciało ludziom, a wielu z nich nosi przy sobie naprawdę fantastyczne spluwy, jakich jeszcze nie widziałeś na oczy – całość dzieje się przecież w przyszłości.

GK: Mam nadzieję, że wszystkie te postaci, w które możemy „wskoczyć" nie są bezbronne...
DP: Oczywiście, że nie. Jest za to kilku przypadkowych świadków, których można używać jako żywych tarcz.

GK: „MDK" zostało stworzone w mniej niż rok, przez zespół 6 ludzi. To było naprawdę zadziwiające. A teraz wszystkie znaki na niebie i ziemi wskazują, że „Messiah" pojawi się na wiosnę. Shiny wydaje się być więc jedną z najszybciej pracujących firm developerskich w biznesie gier komputerowych. Ilu z ludzi pracujących nad „Messiah" programowało wcześniej „MDK"?
DP: Nad „Messiah" pracuje w Shiny całkiem nowy team ludzi. Zwykliśmy pracować tylko nad jedną grą naraz, ale wielu naprawdę utalentowanych młodych programistów ciągle pukało mi do drzwi, i po prostu nie mogłem ich odsyłać. Team pracujący nad „Mesjaszem" jest naprawdę zadziwiający. Działam w biznesie komputerowym już 15 lat i nie spotkałem jeszcze nikogo im podobnego.

GK: Jaka jest Twoja rola w tworzeniu gry?
DP: Jestem odpowiedzialny za to, żebyś pewnego dnia mógł zagrać w jej ukończoną wersję. Biorę udział w każdym z etapów produkcji, gram, testuję do upadłego, wyjaśniam ludziom, dlaczego muszą to i to sprawdzić.

GK: Wielu graczy narzekało, że „MDK" był zbyt prosty i łatwy do ukończenia. Na przykład mnie zajęło to raptem dwa dni...
DP: Niektórzy mówili, że był za trudny, inni, iż za prosty... Dlatego daliśmy tam trzy poziomy trudności.

GK: Czy „Messiah" będzie dłuższa? Ile będzie poziomów?
DP: W „MDK" było około 51 pomieszczeń; „Messiah" ma ich około 75 na każdy poziom, więc biorąc pod uwagę nasze aktualne wyliczenia, będzie w sumie około 10 razy większy od „MDK".

GK: Wow! A co z odmiennymi dekoracjami? Widziałem na screenach industrialny klimacik świata przyszłości. Ale w „Messiah" będzie 7 Pieczęci do odnalezienia. Czy to oznacza, że będzie 7 odmiennych światów do przejścia?
DP: Ciągle się nad tym zastanawiamy, ale tak – poszczególne światy są odmienne i, również bardzo naturalne, „żywe". Ludzie robią różne rzeczy i załatwiają swe codzienne sprawy. Jest też wiele ruchomych ele-



Ludzie w Shiny zawsze pracują dynamicznie. „MDK" powstawało niecały rok.



„MDK" był zdecydowanie za krótki, „Messiah" będzie 10 razy większy.

Mesjasza...

mentów, jak wielkie koła zębate, maszyny itp.

GK: Odnoszę wrażenie, że „Messiah" jest grą robioną głównie pod kątem pojedynczego gracza. Jak chcecie rozwiązać tryb multiplayer?
DP: Chcemy, aby „Messiah" był przede wszystkim dobrą grą dla pojedynczego gracza, ale niektórzy programiści przebąkiwali coś o opcji grania w sieci, a jeśli naprawdę będą tego chcieli – nie będę ich powstrzymywał.

GK: Pogadajmy trochę o technikaliach. Używać engine RT-DAT. Czy jest to rozwinięcie rozwiązań z „MDK", czy całkiem nowy engine?
DP: Każda gra, którą robimy w Shiny, ma kompletnie nowy engine. RT-DAT tchnie życie w istotny sposób, jakiego nigdy jeszcze na monitorach nie widziano (obiecuję!). Każda firma robiąca gry komputerowe będzie zmuszona wybrać kierunek, którym my podążyliśmy. Skóra „naciąga się" na nasze postacie w sposób tak realny, że na oko są one około 250 razy bardziej szczegółowe niż te z „Tomb Raider" czy „Quake II".

GK: Powiedziałeś, że każda firma będzie zmuszona podążyć wyznaczoną przez Was ścieżką... John Carmack nie był tego taki pewien... Czy grałeś w „Quake II"?
DP: Tak, grałem w „Quake II", i owszem, John będzie tego pewien, gdy zagra w „Messiah". Jest fantastycznym programistą, doskonale rozumie co robimy, ale sam tego jeszcze nie zrobił. Powiedzmy po prostu, że nikt nie będzie mógł Shiny oskarżyć o „kopiowania Dooma".

GK: Screeny z gry robią duże wrażenie. Jaki sprzęt będzie potrzebny, żeby wszystko to poruszać płynnie?
DP: Engine sprawdza wnętrze twego PeCeta i cały czas wykorzystuje 100% jego możliwości. W tym samym czasie chowa poligony, których Twoja maszyna nie jest w stanie wyświetlić, więc gra działa płynnie na każdym Pentium i wygląda świetnie.

GK: Gdzie Twoim zdaniem leży siła „Mesjasza" – w efektywnym engine 3D czy w całej tej kreatywnej części nazwanej designem?
DP: Zdecydowanie w kreatywności... Jest całkowicie świeży... Poruszasz się dzieciakiem, który wskakuje w dusze każdej postaci w grze, w jakiejkolwiek chcesz kolejności... Używasz tych ciał jak kukiełek, do kamuflażu, albo jako tarczy. Możesz „wstąpić" w cywilów, policjantów, prostytutki, kogokolwiek. Możesz nawet kraść pojazdy. Ta gra może być odegrana w dowolny sposób.

GK: Czy chcecie umieścić w poziomach jakieś specjalne sekwencje? Kowadła lecące na głowę Boba...żartuję oczywiście. Mam na myśli coś podobnego do sekwencji jazdy na snowboardzie czy lotu w bombowcu, jak to było w „MDK".
DP: Tak, Bob jeździ pojazdami, jest także wiele innych urządzeń, którymi może operować.

GK: Mieliście trochę kłopotów w Niemczech, z powodu brutalności „MDK". Czy chcecie usunąć drastyczne sceny z „Mesjasza", tym bardziej że nasz bohater to słodki malutki cherubinek?
DP: No coś ty? „Messiah" będzie ZNACZNIE bardziej brutalny od „MDK". Niemcy oczywiście będą cenzurować, ale my szykujemy się do walki.

GK: Co Shiny będzie robić po ukończeniu prac nad „Messiah"? Czy macie już inne projekty?
DP: Zaglądaj często na naszą stronę w Internecie (http://www.shiny.com) – dzieje się tam wiele naprawdę ciekawych rzeczy.

GK: Hej, jestem tam stałym gościem, myślałem po prostu, że opowiesz coś o „MDK 2"?
DP: Na to jest jeszcze za wcześnie. Nasza strona została ostatnio nieco zaniedbana, ale w marcu planujemy znaczną przebudowę. Właściwie wyrzucamy wszystko i robimy ją od nowa. Wtedy zamieścimy wszystkie informacje, również o „MDK2", jeszcze przed rozesłaniem ich do prasy.

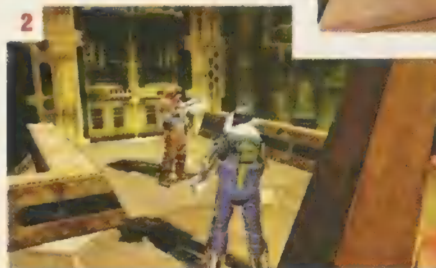
GK: Spotkałeś się ostatnio z Shigeru Miyamoto (twórca m.in. kultowej serii „Mario"). Czy było to zwykłe przyjacielskie spotkanie, a może też poważne, biznesowe rozmowy?
DP: <śmiech> To było na przyjęciu u Nintendo. Mam wielki szacunek do Shigeru, wiele się od niego nauczyłem, szczególnie o odbiorcach gier w Japonii.

GK: Jakie są Twoje 3 życzenia na 1998 rok?
DP: (1) Mam w maju wygłosić przemówienie dla 1000 osób, i mam nadzieję, że wszyscy zapomną sobie włączyć budziki. (2) Chcę się nauczyć następnego słowa po francusku. (3) Mam nadzieję, że ludzie którzy włamali mi się do domu, i ukradli całą kolekcję gier na Playstation, Nintendo 64 i mojego PeCeta, głupio powrócą, aby ukraść jeszcze więcej, i wtedy pozwolą mi przetestować nowy Magnum 357 z celownikiem laserowym (Boże błogosław Amerykę!)
GK: Dzięki za rozmowę!

Rozmawiał: Piotres


1


4


2


5


3

[1] Dave twierdzi, że ich nowy engine RT-DAT zmusi wszystkich twórców gier do podążenia ścieżką, którą obrało Shiny.
[2] RT-DAT pozwala uzyskać postacie 250x bardziej szczegółowe niż w „Quake 2".
[3] Mesjasz – wybawca ludzi uciśnionych. W najnowszej grze Shiny to mały cherubinek.
[4] Aniołek Bob wskakuje w ciała innych ludzi...
[5] ...może ich też użyć jako żywych tarczy

Najlepsze Gry Roku '97 Konsole

Tej samej nocy, gdy zrobiło się jeszcze mroczniej i bardziej przerażająco, tajna kapituła obradująca w podziemiach wydawnictwa CGS rozpoczęła drugą turę swego spotkania. Zakapturzona, nieco tęższa postać weszła na ołtarz, aby w pentagram wpisać trzy magiczne runy - „N64", „PSX" i „SEGA". Dla zebranych wszystko stało się jasne. Wybiorą najlepsze gry konsolowe w roku 1997.

Zdecydowaliśmy się oddzielić gry konsolowe od PeCetowych z kilku ważnych powodów. Po pierwsze i najważniejsze - różni się zdecydowanie klientela obu rynków. Posiadacze konsolek są najczęściej młodsi od zwapniałych pececiarzy, wolą też najczęściej efektowne gry zręcznościowe, stąd też takich tytułów najwięcej trafia do sklepów. Niewątpliwie do takiego stanu rzeczy przyczynił się też fakt, że możliwości techniczne konsol pozwalają robić szybką trójwymiarową grafikę (chociaż dobry P166 z akceleratorem też potrafi nieźle zarządzić, moim skromnym pecetowym Piotresowym zdaniem). Ale widzę zaciśniętą pięść kol. Red. Baron Jacka, który pomaga mi tworzyć to podsumowanko, więc kończę te dywagacje i zaglądamy na poletko



PSX

Ta konsola ma się zdecydowanie najlepiej. Liczba sprzedanych na całym świecie egzemplarzy jest wręcz niewiarygodna, a według specjalistów będzie stale rosła, aż wyrówna się z ilością telewizorów w domach. Tak przynajmniej twierdzą panowie z Sony o PSX, ale właściwie można tak powiedzieć o całym rynku konsolowym. Również gierek jest na tyle dużo, że mogliśmy je spokojnie podzielić na kategorie, a lista zapowiadanych tytułów jest tak długa, jak liczba moich świątecznych zachcianek (wierzcie mi, że długa). Można też zauważyć dość sporą liczbę konwersji na PC i z PC-ta na Sony – prowadzi to tylko do zwiększenia popularności tej maszynki. I tak wygląda nasze podsumowanie:

Bijatyki:
1. „Soul Blade"
2. „Fightin Force"
3. „Street Fighter EX"

Strategie:
1. „Red Alert"
2. „Syndicate Wars"
3. „Warcraft II"

RPG:
1. „Final Fantasy VII"
2. „Suikoden"
3. „Legacy of Kain"

Symulacje:
1. „Ace Combat 2"
2. „Wing Over"
3. „G-Police"

Sportowe:
1. „FIFA '98"
2. „NHL'98"
3. „Total NBA'97"

Zręcznościowe:
1. „Tomb Raider II"
2. „Croc"
3. „Crash Bandicoot 2"

Strzelaniny 3D:
1. „Colony Wars"
2. „Mechwarrior 2"
3. „Raystorm"

Przygodówki:
1. „Broken Sword II"
2. „Discworld II"
3. Ups, nic więcej nie wyszło :((



N64

– Teraz Ty Baron.

– Co, już mogę mówić? Gdzie jest mikrofon? ...Aha - Witam Czytelników. Nintendo mocno trzyma się na rynku, zdobywa nowych klientów, ale ceny programów w Polsce są dość wygórowane. Jeśli firma zdecyduje się na obniżkę cen, to ma szansę zarządzić (z poufnych informacji wiem, że planowana jest nie tylko obniżka cen konsoli, ale przede wszystkim gier – wyrówna się z tymi na PlayStation). – Tak, N64 to druga pod względem popularności konsola. Jednak znakomite osiągi techniczne to nie wszystko - cały czas brakuje tu gier, a premiera czytnika CD do N64 jest wciąż odkładana. Ale i tak nintendziak ma się znakomicie w Japonii, Stanach i Niemczech, więc przy proporcjonalnym wzroście liczby tytułów za rok może zagrozić nawet PSX. A grą roku na N64 została

1. **„Golden Eye 007"** – najlepsza chyba obecnie strzelanina first person perspective, cudowna zarówno graficznie, jak i pod względem grywalności.
2. **„Mario 64"** – wciąż niedoścignione połączenie platformówki z przygodówką. Prawdziwa klasyka.
3. **„San Francisco Rush"** – nowa pozycja na N64, ale zdaniem wielu, najlepsza jaka powstała.
4. **„Mace: The Dark Age"** – kolejna nowość, zdaniem Grubego ma szansę pobić grywalnością samego „Tekkena 2" (bo grafiką bije go spokojnie).
5. **„International Superstar Soccer 64"** – nintendowy odpowiednik znanej PSX-owej kopaniny, jeszcze lepszy, płynniejszy i bardziej wygładzony.



SATURN

Przy dźwiękach marsza żałobnego. Niestety, ta konsola umiera. Naprawdę dobre gry na nią robi jedynie Sega, a za rok przewidziana jest premiera następcy Saturna. Jednak już dziś wiadomo, że nie będzie on tak dobry jak PSX2. Nie ma jednak co popadać w przedwczesne przygnębienie, bo to co jest na Satka, jest naprawdę niezłej jakości.

1. **„Quake"** – tego tytułu nie trzeba chyba nikomu przedstawiać, konwersja na Saturna jest całkiem niezła.
2. **„Last Bronx"** – odpowiedź Segi na poczynania Namco i ich „Soul Blade'a", gra naprawdę dobra.
3. **„SWWS'98"** – najlepsza możliwa piłka nożna na Saturna, grywalnością bije na głowę całą serię „FIFA".
4. **„Resident Evil"** – konwersja z PSX-a najlepszego przygodowego horroru, mimo minimalnie gorszej grafiki, gra doskonale trzyma klimat oryginału.
5. **„Pandemonium"** – według niektórych ta konwersja z PlayStation pobiła grywalnością nieśmiertelnego „Sonica" i bajeczne „Nights".

recenzje

W tym miesiącu przysłowiowymi „gwoździami programu" są „Quake 2" i „Starcraft", jedne z najbardziej oczekiwanych gier. Oprócz tego, znajdziecie recenzje: „Armored Fist 2", „Riven", „Man in Black", „Ultima Online", „GTA". Ta ostatnia ukaże się w polskiej wersji językowej o czym nie zdążyliśmy wspomnieć w recenzji, gdyż jest to wiadomość z ostatniej chwili. Nie zapomnieliśmy też o grach konsolowych, szczególnie posiadacze PSX powinni być usatysfakcjonowani. „Bushido Blade", „Crash Bandicoot 2", „Fighting Force", to tylko część naszych propozycji. Każdy powinien więc znaleźć dla siebie coś miłego. Zapraszamy do lektury!

TEGO MOŻESZ BYĆ PEWIEN

1. Nigdy nie recenzujemy wersji demo gry.
2. Zawsze w każdą recenzowaną grę przycinamy do upadłego.
3. Nasi recenzenci to starzy wyjadacze, po prostu fachowcy w te klocki.
4. Przeważnie oceny gier wahają się w granicach między 65% a 85%
5. Werdykt, czyli ocena ogólna, nie jest średnią arytmetyczną: grafiki, grywalności, oryginalności, dźwięku.

JAK OCENIAMY

0–25% PONIŻEJ KRYTYKI
Gra chybiona, rojąca się od błędów, niedopatrzeń i sprzeczności. Recenzent nie znalazł nic, bądź prawie nic, na jej obronę. Kupujcie jedynie na własną odpowiedzialność.

26–35% AMATORSZCZYZNA
Być może zamysły autorów były niczego sobie, ale po drodze coś się pokiełbasiło (kiepska grafika, toporny interfejs itp.) W sumie, być może komuś to się spodoba, nas bynajmniej nie zachwyciło.

36-50% PRZECIĘTNA
Niezłe wykonanie, niestety rażące błędy uniemożliwiają przyznanie wyższej oceny. Jednak jeżeli komuś to nie przeszkadza...

51–69% NIEZŁA
Gra poprawna, brak większych potknięć, typowy średniak.

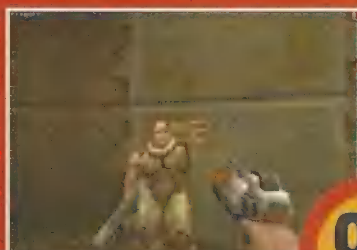
70–75% DOBRA
Jak wyżej, ale ma już swój urok, który w jakiś sposób urzekł recenzenta i wciągnął na dłużej.

76–85% BARDZO DOBRA
Warto zwrócić uwagę na ten produkt. Jeśli szukasz dobrej gierki, to właśnie ją znalazłeś. Jedna z lepszych w swojej klasie, doskonałe wykonanie połączone z dużą grywalnością. Polecamy.

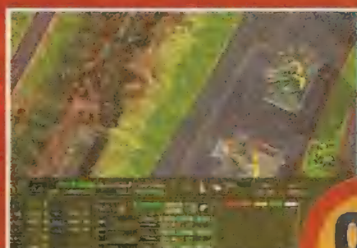
85–90% ŚWIETNA
Podwójnie polecamy, znakomita gierka, już dawno nie graliśmy w nic tak dobrego.

91–100% REWELACJA!
Produkcja wydzwaniasta, totalna, rewolucyjna. Na co jeszcze czekasz?! Biegiem do sklepu!!!

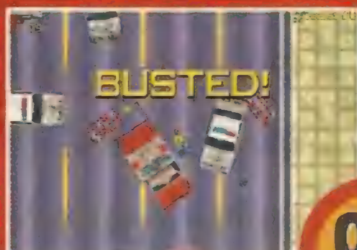
Wyróżnienia Redakcji


QUAKE II PC — 97


STARCRAFT PC — 93


CLOSE COMBAT 2 PC — 90


ULTIMA ONLINE PC — 94



GRAND THEFT AUTO PC, — 94


BUSHIDO BLADE PSX — 89

PISZĄ DLA WAS

Reset (Karol Klepacz) – najstarszy wiekiem i stażem, doświadczony gracz. Pasjonat strategii, symulacji i RPG.
Patrycja (Patrycja Wardzała) – jako genialne dziecko pisywała solucje do „Computer Studio". Miłośniczka przygodówek.
LSK (Leszek Krowicki) – redakcyjny spec od gier ekonomicznych, logicznych i strategii. Startował jeszcze w „CS".
Piotres (Piotr Stasiak) – Dał się poznać jako spec od samochodówek, symulacji i strategii, ale pogrywa we wszystko!
Slaughter (Tycjan Bielecki) – Gra we wszystko co dobre, głównie dynamiczne gry akcji.
Jagd52&Suicide (Romek Wawrzyniak i Marcin Marzęcki) – razem stanowią strategiczno, przygodowo, rolplejowe duo.
Szycha (Rafał Szychowski) – wciągają go gry akcji, krwawe jatki, mordobicia, a ostatnio także sportowe.
CeFeK (Michał Cegła) – najbardziej wykręcony gość w redakcji. Symulacje, strategie, samochodówki itd.
Kayackash (Dominik Kost) – specjalność strategie i symulacje, ale nie pogardzi innymi.
Baron Jack (Jacek Pietruszczak) – talent w rozwalaniu gier. Nawalanki, platformówki, gry akcji, to jego żywioł. PSX Rulez!
Wist (Witold Stolarski) – Specjalista od RPG i doomopodobnych. Zapalony internauta i... programista baz danych.



Quake 2

Już jest... Po nie przespanych nocach i równie męczących dniach oczekiwania, w końcu pojawił się następca legendarnego już „Quake" – „Quake 2". Czy było warto czekać tak długo?

INFO	
Wydawca:	**Activision**
Producent:	**id Software**
Data wydania:	**Już jest**
Cena:	**159.00**
Dystrybucja:	**Optimus-Bis**
Platforma:	**PC**
Wymagania Techniczne:	**Pentium 90 SVGA, 16MB RAM, 4xCD-ROM, Win95**

Pewnie że tak – druga część przeboju dystansuje wszystkie inne produkcje, nie tylko pod względem oprawy audiowizualnej, ale również samej rozgrywki, jak i niektórych koncepcji. Tak więc 9 grudnia na zawsze pozostanie, chyba nie tylko w mojej, ale i wszystkich graczy pamięci... Na początku był „Q2test" dostępny w sieci. Jako uparty maniak „Quake" musiałem go ściągnąć... To co zobaczyłem na ekranie monitora, za bardzo mi nie przypadło do gustu. Owszem świetna grafika, mroczne ciemne zakamarki i dużo, dużo nieprzyjaciół do rozwalenia. „Ale przecież to było już w jedynce!" wrzasnąłem rozgoryczony i wyłączyłem monitor... Miesiąc później otrzymałem do recenzji „Quake 2" i dosłownie dostałem świra na jego punkcie! Niesamowity klimat, grafika oraz muzyka! Jednym słowem – najlepsza gra na świecie! No, ale na początku był

Wstrząs

czyli „Quake 1". Gierka była tak doskonała, że zagrywali się w nią wszyscy. Zresztą nie muszę przecież pisać jak słynna się stała – widać to choćby po liczbie dodatków dostępnych w Internecie, tworzonych przez maniaków. Faktycznie „Quake" wstrząsnął graczami. Świetna grafika, muzyka (znane mi są przypadki kupowania tej gry właśnie tylko dla muzyki!) i przede wszystkim nowatorski engine 3D stanowiły elementy, dzięki którym ta gra odniosła sukces. Ale nie ma róży bez kolców. „Quake" był zupełnie niegrywalny w wersji single-player. Po przejściu shareware'owego epizodu, właściwie nic więcej nas już nie zadziwiało – podobne etapy, te same bronie. Po prostu wiało nudą na kilometr. Ale za to w wersji multiplayer „Quake" nie ma sobie równych! Zresztą nie muszę o tym chyba pisać, bo jest to sprawa dosyć oczywista. Interesujący jest rownież fakt, że „Quake" ma tyleż samo zwolenników, co przeciwników. W tej chwili jednak kończy się już dyskusja między przeciwnikami i zwolennikami „Quake'a", ponieważ dziewiątego grudnia 1997 dotarł do ciemnych zakamarków naszej świadomości

Drugi Wstrząs

czyli „Quake 2". Co rzuca się w oczy po pierwszym uruchomieniu gry? Ano to, że nareszcie mamy intro!! Wspaniały, wyrenderowany filmik wprowadza nas w atmosferę „Quake 2", a zarazem opowiada historię gierki... Wszystko zdarzyło się bardzo niespodziewanie. Po prostu stając pewnego dnia z łóżka, ludzie zauważyli, że nie są już sami w kosmosie. Obca rasa – Stroggowie, mieli „tylko" jedno zadanie – podbić i skolonizować Ziemię. „Skąd oni pojawili się nagle








w okolicy Ziemii?" – to pytanie zadawało sobie większość ludzi. Sprawa była dosyć prosta – dzięki działającym satelitom armia dowiedziała się, że Stroggowie korzystają z Bram Międzyplanetarnych. Zostali wysłani szpiedzy i jednostki wojskowe, aby zdobyć więcej informacji o planowanej inwazji Obcych. Informacje, które uzyskali Ziemianie, kosztowały życie wielu ludzi... A były one po prostu przerażające. Ojczystą planetą Obcych jest Stroggos ze stolicą w Cerberon. Niestety, nie da się przeprowadzić ataku z powietrza, ponieważ planeta jest broniona przez olbrzymie działo, które zostało obdarzone kryptonimem „Big Gun". Ziemianie dowiedzieli się w końcu jak wyglądają Obcy. Są to ohydni mutanci, a właściwie to cyborgi, którzy potrzebują żywej tkanki, aby móc „budować" więcej jednostek zdolnych do walki. Istotną informacją był fakt, że głównodowodzącym armii Stroggów jest niejaki Makron. Zabicie go zdezorganizowałoby strukturę i hierarchię stopni w wojsku. Wiadomo o nim tyle, iż przebywa on gdzieś w swoim pałacu w centrum Cerberonu. Ziemianie zdecydowali się działać szybko. Zorganizowano największy statek transportowy, jaki można było uzyskać i „zapakowano" go po brzegi jednoosobowymi kapsułami. W każdej kapsule znajdowali się najlepiej wyszkoleni Marines. Ich cele były proste: należało przeniknąć niepostrzeżenie przez atmosferę planety Obcych i zabrać się do akcji dywersyjnej. Wszystko poszło gładko – ludziom udało się dolecieć aż do planety Stroggos – jednak potwierdziły się obawy dowództwa, że nawet tak małe kapsuły, jak Mark 9a, mogą zostać wykryte przez wroga... To był początek masakry... Ludzie ginęli jak muchy – rozrywani przez nadlatujące rakiety, jak i rozbijając się o skaliste podłoże planety... Tylko ja miałem szczęście – „udało" mi się rozbić o jakąś instalację militarną, dzięki czemu ocalałem. No cóż miałem do wykonania kilka rozkazów, od których zależy los ludzkości...

Tak oto mniej więcej przedstawia się historia do „Quake 2". Po wylądowaniu na planecie rozpoczyna się już gra, która jest po prostu fenomenalna! Od razu widać jej zmienioną koncepcję – tym razem już nie szukamy kluczy i wyjść, tylko wykonujemy misje. Trzeba przyznać, że jest to doskonały pomysł. Dzięki temu „Q2" w single-playerze jest naprawdę atrakcyjny! Drugie co rzuca się w oczy to

Oprawa Audiowizualna

programu. Czegoś takiego już dawno nie widziałem!! Od razu widać, że nowy engine „Quake 2" jest znakomity. Wspaniałe sylwetki przeciwników, rozbryzgująca się dosłownie wszędzie krew, to chyba jego główne atuty. Niesamowicie wyglądają teraz levele – są tak duże jak w „Jedi Knight" i o wiele ciekawsze. Przede wszystkim widać włożoną pracę grafików zmierzającą do tego, aby „Quake 2" nie mógł się z niczym innym równać. Poprawiano także AI przeciwników – tym razem już nie będą iść na nas „tępo", lecz będą biegać zygzakiem, kucać lub nawet strafować! Czyni to rozgrywkę o wiele bardziej realistyczną od wszystkich innych gier 3D. To, co mnie zachwyciło w pierwszym momencie, to wygląd broni. Nareszcie widać co nasz dzielny wojownik trzyma w ręce. Ale o arsenale wspomnę za chwilę, zresztą popatrzcie na screeny, tam są wszystkie guny. Bardzo fajnie konają przeciwnicy, np. trafiony z karabinku serią upada na podłogę, łapie się za pokrwawioną twarz i oddaję przed śmiercią jeszcze kilka strzałów. Wygląda to niesamowicie. Innego przeciwnika można pozbawić głowy, wtedy też oddaje kilka strzałów ze swego miniguna i pada na podłogę. Do grafiki jeszcze wrócę, a chciałbym co nieco napisać o muzyce. W pierwszej części „Wstrząsu" mieliśmy do czynienia z industrialno-ambientową muzyką autorstwa znanych zespołów - „Nine Inch Nails" oraz „Trent Reznor". Była ona OK, ale nie zagrzewała zbytnio do boju... Natomiast w „Quake 2" mamy wspaniałe rockowe kawałki. To jest coś! Ciężkie gitarowe riffy, dudniąca perkusja i my rozwalający przeciwników na ekranie, tworzą niesamowity

Nastrój i klimat

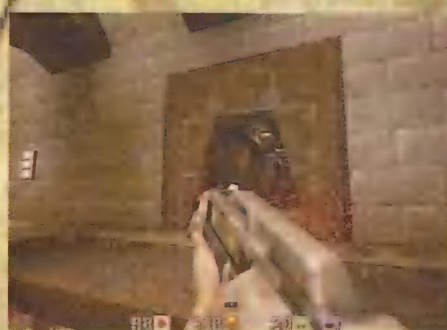
Ciekawe wrażenia są w nocy. W słuchawkach na głowie podkręconymi na maksa, w ciemnym pokoju, człowiek naprawdę zaczyna się bać. Atmosferę grozy potęguje klimat gry. Ciężka muzyka (głównie hardrock) i walające się wszędzie rozbebeszone trupy, przyprawiać mogą o palpitacje serca.







Zresztą będąc przy trupach, trzeba wspomnieć, że „Quake 2" jest strasznie brutalny. Przechadzając się po więzieniu Stroggów (jeden z leveli), znajdujemy cele z wziętymi do niewoli Marines. Naszym oczom ukazują się straszne widoki – ukrzyżowany żołnierz wisi na ścianie, jęcząc prosi o litość (czyli szybszy zgon), inny leży bez rąk na ziemi. Jednak najgorsze widoki znajdują się w Laboratorium i Fabryce, gdzie Obcy przetwarzają (dosłownie) ludzi na „części" potrzebne do złożenia nowych cyborgów. Wchodząc do pewnego pomieszczenia, widzimy żołnierza na stole operacyjnym, a jakaś piła i laser tną go na kawałki... Takich obrazów w grze jest naprawdę dużo, więc należy jednak uważać do czyich rąk trafi „Quake 2" – według autorów mogą w niego grać już ludzie mający koło „piętnastki". Może i tak, ale zdecydowanie polecałbym tę gierkę starszym, bardziej odpornym na takie widoki... No, to już koniec mojego wywodu... Teraz jeszcze słów kilka o grafice. Aby pobawić się w „Quake 2", należy mieć co najmniej P90 16 MB RAM, CDx4, SB16. Jednak ta konfiguracja pozwoli nam jedynie pościągać dobre screenshoty. Gra chodzi płynnie na P133, 32 MB RAM, 3Dfx, SB16. W takiej konfiguracji możemy już spokojnie odpalać „Quake 2". Wracając do grafiki – chciałem dodać, że autorzy dokonali rzeczy prawie niemożliwej – wsadzili tak świetne tekstury, tak dopracowali poziomy, że czasami mamy wrażenie, iż to nie jest kontynuacja badziewiastego „Quake 1". Z nowości, o których zapomniałbym – etapy są połączone ze sobą, tzn. możemy wracać do poprzednich poziomów. Druga rzecz, która jest warta odnotowania, to fakt, iż gierka jest naprawdę duża. Etapów jest sporo, a na poziomie Easy przechodzi się ją w tydzień, grając po te 3-4 godzinki dziennie. Obecnie gram już drugi tydzień na Medium i nie jestem nawet w połowie! Kolejną sprawą wartą odnotowania jest



Tryb Multi-Player

który jest zrobiony naprawdę profesjonalnie. Tym razem możemy już dowolnie konfigurować rodzaj gry. Do wyboru mamy mężczyznę lub kobietę. Możemy dokonać także zmiany „skóry" – identycznie jak w „jedynce", tyle że tam ściągaliśmy dodatki z sieci albo z shareware'owych kompaktów. Duży wybór „skór" to główne zalety setupu playera. Rodzaje połączeń są standardowe, tj. możemy pograć w sieci lokalnej, przez modem i Internet (serwer, na którym toczą się walki w „Q2" to www.idsoftware.com\quake2\deathmatch). Kolejną nowością, ale nie tylko w multi-playerze, jest zmiana widoku broni, tj. może być ona umiejscowiona standardowo (po prawej), po lewej stronie ekranu oraz centralnie. Ot, niewielki zabieg kosmetyczny, który jest naprawdę przydatny. Leworęczni będą się czuć teraz jak w niebie. Do centralnego widoku (tzn. nie widzimy broni na ekranie) trzeba się przyzwyczaić, ale to jednak nie to samo co widok śmiercionośnej pukawki trzymanej w dłoni naszego herosa. Z innych fajnych rzeczy – grając z kolegami możemy powkurzać się nawzajem, pokazując sobie różne brzydkie rzeczy – wystarczy nacisnąć H,J,K,L. Fajnie jest zobaczyć kolesia pokazującego nam „fucka", czy też łapiącego się za swoje krocze (patrz screeny). Widać, że panowie z ID Software to dowcipnisie... Zresztą multi-player, to temat na oddzielny artykuł, który już niebawem pojawi się w kąciku „sieciówek". A tak a propos – przechodzi on gruntowne zmiany, więc zajrzyjcie do niego już w tym numerze. Kolejna sprawa, która zainteresuje wszystkich maniaków „Quake" to oczywiście



Arsenał

A jest on naprawdę imponujący! Najgorszą bronią jest blaster (choć niewątpliwie lepszą od siekiery...). Mamy także shotguna, supershotguna (mocna giwera) i machineguna. Ten ostatni to taka przeróbka UZI – z celnością nie najlepiej, ale za to jaka siła ognia! Następną spluwą jest chaingun. Każdy weteran „Dooma" zna tę giwerę! Zaletą jest szybkie kasowanie nawet tych najmocniejszych pacjentów, natomiast wadą to, iż zbyt szybko pożera amunicję. Mamy jeszcze Railguna (kto widział „Erasera" ze Schwarzneggerem, ten będzie wiedział która) – świetlistą broń Obcych. Zaskakuje siłą ognia, ale ma za to jedną wadę – bardzo wolne przeładowanie. No i najlepsze zostawiłem na koniec – BFG, czyli Big F..king Gun. Najpotężniejsza broń dostępna w grze – 2 strzały i nie ma już żadnego Bossa... Faktem jest, że przeważnie starcza nam amunicji tylko na te dwa strzały... Oprócz owego BFG, mamy jeszcze granatnik i rakietnicę – czyli standard, bez którego nie obejdzie się żadna dobra gra 3D. Popatrzcie na screeny – wszystkie guny są wyszczególnione i opisane – prawda że ładne? Przyszedł czas na

Pozbieranie się po drugim wstrząsie

czyli podsumowanie. Właściwie to nie da się tej gry jednoznacznie podsumować. Można pisać o niej w samych superlatywach, a ta krótka recenzja to jedynie głębszy opis samego „Quake 2". Ekipie z ID Software udało się zrobić wielkie dzieło i wątpię aby ktoś w najbliższej przyszłości mógł je przebić. Dla tej gry po prostu trzeba kupić akcelerator 3Dfx, bo granie bez niego mija się z celem. Wspaniała gra świateł (bezapelacyjnie najlepsza jaką widziałem), świetna muzyka i olbrzymia grywalność powodują, iż „Quake 2" zasługuje na bardzo wysokie noty, które zresztą z przyjemnością wystawiam poniżej. „Quake 2" to po prostu najbardziej zaawansowana technologicznie gra na świecie. Dla mnie numer jeden. ***Szycha***

Grafika 96% Grywalność 95%
Oryginalność 90% Dźwięk 95%

Godna miana następcy swojego poprzednika. Wyprzedza wszystkie inne gry o miliony lat świetlnych.

WERDYKT 97%

Longbow 2

„Latająca śmierć" – taki groźny przydomek zyskał słynny amerykański śmigłowiec bojowy Apache AH – 64D Longbow! Dla tego doskonałego narzędzia walki, firma Jane's Combat Simulations opracowała kolejne, doskonalsze wydanie symulatora „Longbow 2".





INFO

Wydawca:	**Electronic Arts**
Producent:	**Jane's Combat Simulation**
Data wydania:	**Luty**
Cena:	**ok. 160.00**
Dystrybucja:	**IPS**
Platforma:	**PC**
Wymagania Techniczne:	**Pentium 90 SVGA, 16MB RAM, 4xCD-ROM, Win95**

We wrześniu ubiegłego roku przedstawiłem naszym Czytelnikom udoskonaloną wersję symulatora lotu i walki śmigłowca Apache AH – 64D Longbow, zatytułowaną „Longbow Gold". Przypomnę tu jedynie, że wersja ta powstała z połączenia i rozwinięcia dwóch gier poprzedniczek: „AH – 64D Longbow" oraz „Flash Point Korea". Sukcesy sprzedaży „Golda" zachęciły developera gry, firmę Jane's Combat Simulations oraz wydawcę Electronic Arts do kolejnego rozwinięcia i „doszlifowania" tego wyróżniającego się symulatora. Dzięki temu powstała jakościowo nowa gra „Longbow 2". W momencie pisania tej recenzji gra „Longbow 2" sprzedawana jest w USA i Kanadzie. W niedługim czasie z pewnością pojawi się w Polsce (o ile już się nie pojawiła). Ze względu na to, że kolejne rozwinięcia tego symulatora cieszyły się wśród polskich graczy dużym powodzeniem, poddałem „Longbowa 2" szczegółowej analizie porównawczej. Przyniesie nam ona odpowiedź na pytanie, czym nowym postanowił zauroczyć fanów tego symulatora, tandem autorsko-wydawniczy Jane's – Electronic Arts. W recenzji nie będę powracał do opisu możliwości bojowych „Longbowa", odsyłając zainteresowanych tym tematem do numeru 9/97 Gier Komputerowych. A oto krótki raport..

W stosunku do uprzednich wersji symulatora, „Longbow 2" oferuje:

– zauważalną, dalszą poprawę jakości grafiki gry
– większe bogactwo detali terenu
– wyższy poziom inteligencji działania obiektów gry, sterowanych przez komputer
– dołączenie do gry opcji „multiplayer", wnoszącej nową jakość do gry
– wprowadzenie do gry dwóch nowych śmigłowców: OH 58D Kiowa oraz UH 60A Black Hawk
– udoskonalenie i rozwinięcie menu konfigurowania misji pod kątem zwiększenia swobody uzbrajania helikoptera, ustalania liczebności sił i skuteczności ognia własnych jednostek wspierających oraz jednostek wroga, poziomu trudności gry (regulacja poziomu AI), doboru warunków pogodowych itp.



„Longbow 2" oferuje dwie kampanie, dziesięć misji pojedynczych, misje „instant" (dostęp do szybkiej strzelaniny, w warunkach nieśmiertelności i nie limitowanej amunicji) oraz 5 misji treningowych. W kampaniach możemy walczyć na sprzęcie amerykańskim przeciwko sprzętowi amerykańskiemu lub produkcji rosyjskiej. Co się tyczy misji pojedynczych, to po arenach walki nad Panama, Irakiem, Ukrainą i Koreą z gry „Longbow Gold" nie pozostało w grze śladu. W miejsce powyższych, „Longbow 2" oferuje nowe zmagania nad zachodnim, centralnym i wschodnim Azerbejdżanem, a misje



treningowe nad wielkim centrum szkoleniowym w Forcie Irwing (USA). Trzeba jeszcze dodać, że „Longbow 2" po staremu mieści w sobie bogatą encyklopedię „Jane's", podającą zdjęcia, opisy i statystyki wszystkich jednostek powietrznych i lądowych występujących w grze. Nie sposób również nie wspomnieć o wspaniałym intro do gry, realistycznie i sugestywnie ukazującym rozgromienie przez Apache wrogiej kolumny pancernej, napadającej zdradziecko na bezbronne miasteczko. Tym, którzy zachwycali się uprzednimi „intrami" tej gry, mogę powiedzieć tylko, że i tym razem nie będą się czuli zawiedzeni. Gra „Longbow 2" wprawdzie nie zaskakuje nowością pomysłu, ale może wzbogacić zbiory wytrawnych fanów tematu o cenną pozycję. Dla nowych adeptów tego gatunku będzie z pewnością atrakcyjnym nabytkiem. ***Reset***

Grafika 85% Grywalność 82%
Oryginalność 65% Dźwięk 80%

Kolejna, rozszerzona i ulepszona edycja znanego symulatora lotu i walki amerykańskiego śmigłowca Apache AH-64D Longbow.

WERDYKT 80%







Starcraft

Mając za sobą szok jakim bez wątpienia było moje zetknięcie ze wspaniałą grą „Total Annihilation", nie sądziłem, że w najbliższym czasie jeszcze jakaś inna strategia czasu rzeczywistego będzie mną w stanie wstrząsnąć. Z takim przekonaniem odpalałem „StarCrafta", lecz już po chwili pojąłem w jak wielkim byłem błędzie.

INFO

Wydawca:	CUC
Producent:	Blizzard
Data wydania:	Już jest
Cena:	ok. 165.00
Dystrybucja:	CD-Projekt
Platforma:	PC
Wymagania Techniczne:	Pentium 90 SVGA, 8MB RAM, 2xCD-ROM, Win95

Najnowszy produkt Blizzarda jest równorzędnym przeciwnikiem nawet dla wielkiego „Totala". Zdziwieni? Pewnie tak, bo sam oglądając screeny z Gambleriadowej konferencji CD Projektu, nie wróżyłem „StarCraftowi" świetlanej przyszłości. Teraz ku swej wielkiej radości mogę stwierdzić, że moje obawy w 90% nie znalazły pokrycia w rzeczywistości. Dlaczego tylko, lub aż, w 90%, dowiecie się w dalszej części tekstu.

Zacznę tradycyjnie od intra, które w „StarCrafcie" zostało wykonane w taki sposób, że, jak to się mówi, mucha nie siada. Jego siłą jest klimat rodem z filmów nieśmiertelnej serii „Aliens" oraz czadowa grafika. Fabuła gry jest raczej banalna. Ci wszyscy, którzy oczekiwali dalszej rywalizacji ludzi z orkami będą raczej zawiedzeni, gdyż tym razem, zielonoskórzy nie zamigotają nawet na ekranach naszych monitorów. Przejdźmy jednak do rzeczy. W StarCraftowym wszechświecie żyją sobie: Terranie, Zergowie oraz Protosi. Z nieznanych bliżej powodów, te trzy rasy pokłóciły się ze sobą, co jak można się domyśleć, prowadzić będzie do wielkiego konfliktu. Ten zaś skończy się dopiero, kiedy na placu boju pozostanie tylko jedna — najpotężniejsza rasa. Normalka.Teraz krótko o ogólnych zasadach, jakimi rządzi się gra „StarCraft". Po pierwsze interface. Jest on bardzo podobny do tego, jakim uraczył nas „WarCraft". Jednostki zaznaczamy lewym przyciskiem myszy, a prawym każemy im się przemieszczać, atakować, czy wydobywać. A' propos wydobywania. W „StarCrafcie" będziemy eksploatować złoża niebieskich kryształków o dziko brzmiącej nazwie oraz zielonego gazu ochrzczonego równie pokraczną zbieraniną liter. Niestety oba te surowce kiedyś się kończą, niektórzy jednak nie uważają tego za wadę, jako że gracz jest zmuszony do szukania coraz nowych źródeł pozyskiwania mamony. Sposobem tworzenia jednostek oraz budowli zajmę się przy opisie ras, ponieważ każda z nich ma na to inną metodę. Jeżeli chodzi o ilość, to najwięcej typów wszelkiego szmelcu mają chyba do wystawienia Protosi. Prawie każdą jednostkę i strukturę będzie można ulepszyć, czyli zwiększyć uszkodzenia zadawane wrogom, poprawić prędkość, czy nauczyć nowych umiejętności. Wszystko to sprawia, że bardzo rzadko uda się nam osiągnąć tak wysoki poziom rozwoju, że nie będziemy mięli czego rozwijać. Ogólnie poruszanie się w świecie „StarCrafta" da się opanować w piętnaście minut, co jest niewątpliwie dużą zaletą tej gry, jak również poprzednich produktów Blizzarda.



Uff... Wreszcie dobrnąłem do tego, o czym najbardziej chciałem pisać, czyli ras. Jak już wcześniej wspomniałem będziemy mogli wybierać między trzema typami wrednych i złośliwych stwo-













rzeń, w tym tych najpaskudniejszych, czyli ludzi. Od nich właśnie chciałem zacząć, bo jak by nie patrzeć, są nam najbliżsi. Terranie są bodajże najwszechstronniejszym gatunkiem w świecie „StarCraft", lecz nie jest powiedziane, że wychodzi im to na dobre. Po prostu na ziemi dostają baty od Zergów, a w powietrzu od Protosów. Mimo wszystko granie nimi ma swoje zalety. Przede wszystkim dlatego, że w przeciwieństwie do innych ras, od razu wiadomo, co do czego służy. W fabrykach budujemy broń ciężką, a w barakach szkolimy piechotę. Niby nic niezwykłego, ale w przypadku innych ras może się zdarzyć, że będziecie się pół godziny zastanawiać, czy np. Trelemorele to oddział szturmowy, czy robotnik. Tu właśnie widać główną zaletę „StarCrafta". Obce rasy są na prawdę obce; w żadnej grze strategicznej nie było jeszcze takich różnic między stronami konfliktu i to jest olbrzymi plus tej gry. Mam więc nadzieję, że niedługo konkurencja pójdzie w ślady Blizzarda. Moim ulubionym oddziałem w arsenale Terran jest czołg, który po 'apgrejdnięciu' stanie się czołgiem oblężniczym, a zasięg jego działa pozwoli na bombardowanie baz wroga z bezpiecznej dla strzelającego odległości. Kolejną zaletą ludzi jest fakt, że ich bazy mogą się przemieszczać, co czasami pozwoli nam wybrnąć z wydawałoby się beznadziejnej sytuacji. Szkoda, że mam tak mało miejsca, bo chętnie bym sobie jeszcze o Terranach poględził, ale cóż, RedNacz przydzielił mi tylko tyle miejsca i chwała mu za to.

Drugą rasą są Protosi, którzy to posługują się telepatią i robią to po mistrzowsku. Budynki, jak i wszystkie jednostki przywołują sobie z innego wymiaru. Ma to swoje odbicie przy tworzeniu struktur, gdyż robotnik nie musi cały czas stać przy budowie, wystarczy tylko, że ją rozpocznie, a potem wszystko robi się samo i możemy go wysłać gdzieś indziej. Chyba najmocniejszą jednostką u Protosów jest lotniskowiec. Sam w sobie jest bardzo słaby, lecz można w nim produkować myśliwce, które to „wypluwa" przed przystąpieniem do walki. Tworzy się z nich mały rój, który przypomina nieco (oczywiście w przenośni) Diabła Tasmańskiego z kreskówek WarnerBros. I obraca w perzynę wszystko, co napotka na swej drodze. Protosi dysponują także jedną z najwredniejszych umiejętności specjalnych w całej grze, a mianowicie przejęciem kontroli. Pozwala ona na przejęcie (na stałe!) kontroli nad jednostką wroga. I nieważne jest, czy będzie to jakieś mięso armatnie, czy mocarny krążownik.

Ostatnią, a zarazem moją ulubioną rasą są Zergowie, którzy przypominają stworki z filmów „Obcy". Wszystko u nich jest organiczne i delikatnie mówiąc obrzydliwe. Wszelkich struktur w przeciwieństwie do innych ras nie budujemy, tylko hodujemy. Mówiąc po ludzku, kiedy wydamy rozkaz tworzenia jakiejś struktury, nasz robotnik owinie się w kokon, z którego po jakimś czasie wylęgnie się piękny, młody... budynek – no coments. powiedziałem już w jaki sposób powstają budynki, ale co zrobić, aby wystawić jakiś oddział lub wzmocnić topniejące w strasznym tempie szeregi roboli? Banał! Wystarczy tylko wypatrzeć kręcące się koło głównej bazy robaczki, które na nasz rozkaz przekształcą się w wybrany typ maszkarona. Zapewne będziecie się zastanawiać, co to za glut, który otacza bazę. Otóż jest to, po pierwsze, jedyne podłoże nadające się do budowy większości budynków, a po drugie doskonała kryjówka dla jednostek naziemnych, które od pewnego momentu mogą się w nim zakopywać, po czym znienacka wypadać na nieświadome niczego oddziały wroga. Jeżeli grasz Zergami, to nie baw się w żadne finezyjne taktyki, tylko naprodukuj najprostszych piechurów i wdepcz w ziemię wszysko, co stanie Ci na drodze. To tyle co się tyczy ras. Zanim jednak skończę, napiszę co myślę o oprawie dźwiękowej i grafice. Zarówno muzyczki, jak i odgłosy dobiegające z pola bitwy są naprawdę świetne. Każda rasa ma swój oddzielny podkład muzyczny, a wszystkie oddziały chrząkają, bulgoczą lub stękają. Innymi słowy Blizzard stanął, jak zawsze, na wysokości zadania. Graficznie „StarCraft" niczym specjalnym się nie wyróżnia. No... może nie licząc efektownych eksplozji i cieszącego oko okienka w rogu ekranu, na którym widać zarośnięte mordy naszych żołdaków.

To wszystko, co udało mi się zmieścić na tych dwóch stronach naszego pisma, ale to oczywiście stanowczo za mało. O tej grze można by napisać tomy całe, ale po co? Najlepiej w nią zagrać! To wspaniała gra i wszyscy bez wyjątku miłośnicy „WarCrafta", nie będą zawiedzeni sięgając po tę najnowszą strategię Blizzarda.

Kayackash

Grafika 89% Grywalność 90%
Oryginalność 95% Dźwięk 89%

„StarCraft" na pewno stanie się jednym z przebojów 1998 roku. Po prostu nie sposób się od niego oderwać.

WERDYKT 93%



Age Of Empires

Od kamienia łupanego, aż po karabin laserowy. Od lepianek z gliny do potężnych drapaczy chmur. Rozwijająca się cywilizacja to znany motyw, często wykorzystywany w strategiach. Tym razem postanowił zrobić to Bill Gates i jego Mały-Miękki. Ale spokojnie, proszę nie rzucać się do wyjścia. To TYLKO gra...

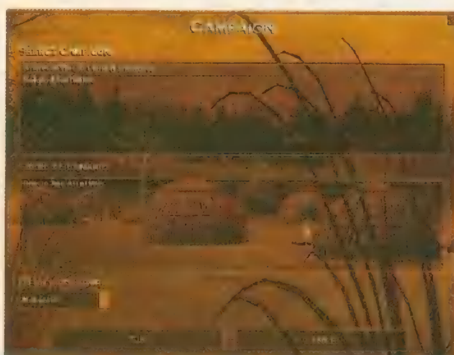
Pion Microsoft zajmujący się rozrywką, a raczej finansujący małe grupki zdolnych ludzi, chcących pisać gry, odnosi coraz większe sukcesy. To im zawdzięczamy m.in. ukazanie się plastelinowej przygodówki „Neverhood", wyścigów „Monster Truck Madness" czy znakomitej strategii „Close Combat 2". Ostatnio firma zawarła strategiczny sojusz z Digital Anvil – zespołem autorów pod wodzą Chrisa Robertsa (to ten od „Wing Commanderów") i Roberta Rodriqueza (to ten od „Desperado"), Microsoft będzie więc wydawał ich przyszłe gry. Podobnie rzecz się ma z opisywanym dziś „Age Of Empires", przygotowanym przez Ensemble Studios.

INFO

Wydawca:	Microsoft
Producent:	Ensemble Studios
Data wydania:	Już jest
Cena:	ok. 270.00
Dystrybucja:	Microsoft
Platforma:	PC
Wymagania Techniczne:	Pentium 90 SVGA, 16MB RAM, 2xCD-ROM, Win95

Cywilizacje

„Age Of Empires", jak na poważną strategię przystało, wita nas różnorodnością opcji. Można wystartować do kampanii, pojedynczych misji, ewentualnie uruchomić edytor i tam zdrowo namieszać. Wybierając pierwszą opcję zasiadamy na fotelu zarządcy jednej z 4 starożytnych cywilizacji, z których rozwojem będziemy się borykać. Do wyboru analogiczne 4 zestawy – Egipcjanie (treningowa kampania – nudna jak spotkania rodzinne, nawet nie zaczepiajcie), Grecy, Babilończycy i Japonia. W każdej z nich mamy do wykonania po naście misji, podczas których przeprowadzimy naszych podopiecznych przez kolejne stadia rozwoju – od kamienia łupanego, przez epokę narzędzi, brązu, aż do epoki żelaza. Zadania, które musimy wykonać, również są dość ciekawe, i co najważniejsze – zgodne z prawdą historyczną. Jako Grecy weźmiemy na przykład udział w wojnie trojańskiej, a wybierając Babilończyków decydujemy się na odpieranie ataków barbarzyńców. Poza tym trafią się i inne misje – a to zbudować spichlerz, a to utargować tyle i tyle z taką a taką nacją czy spalić wrogą osadę. Jest ciekawie, ale mimo wszystko, to nie kampanie stanowią o sile „AOE". Prawdziwy strategiczny miód dla domorosłych generałów zaczyna wyciekać z gry, gdy zabierzemy się za pozostałe opcje. Można rozegrać jedną z bitew przygotowanych przez autorów, można też stworzyć swoją (wbudowany edytor – YEACH), losową czy na dowolnych, określonych przez nas warunkach. Wyedytować da się wszystko, od ukształtowania terenu, aż do nacji, w którą się wcielamy. Oprócz czterech wymienionych wcześniej, do wyboru jest jeszcze 8 innych, przy czym każda z nich jest nieco odmienna – na przykład Persowie to dobrzy myśliwi a kiepscy rolnicy, Sumerowie dokładnie na odwrót, a Asyryjczycy znakomicie radzą sobie w strzelaniu z łuku. Również zestaw jednostek i wynalazków jest odrobinę inny. Dla niezaspokojonych jest jeszcze multi-player – kablowy i sieciowy. Wszystko to gwarantuje, że „AOE" nie jest grą na jeden wieczór... a, zaryzykowałbym stwierdzenie, co najmniej na miesiąc.





Warcrafty

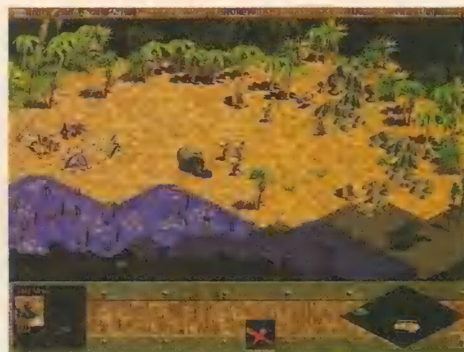
Wytwór Ensemble Studios bardzo często porównywany jest do dwóch kultowych gier strategicznych – „Civilization" i „Warcraft". I z pewnością jest w tym wiele racji, gdyż łączy on znakomicie elementy rozwoju cywilizacji, długofalowego planowania z typowo militarnymi kawałkami. Oto dostajemy pod swe władanie małe plemię... Na początku rozglądamy się za najlepszym lokum dla przyszłego miasta. Później rozpoczyna się zbieranie żywności. Nasi wieśniacy zdobywają ją polując na skaczące po okolicy zwierzęta, ewentualnie łowiąc ryby czy odnajdując owoce na specjalnych krzaczkach. Drugim surowcem jest drewno – do wycięcia z pobliskich lasów. Mając żywność i drewno przystępujemy do rozbudowy wioski – dodatkowe domki pozwolą „wyprodukować" więcej chłopa do pomocy, baraki dają pierwszą militarną je-

dnostkę – „maczugowca". Przyda się też spichlerz i prymitywny port. Zaraz potem wchodzimy w nową erę – erę narzędzi. Dzięki wybudowaniu targowiska i farm kłopoty z żywnością schodzą na plan dalszy. Zawsze kilku chłopów pracuje przy grządkach, podczas gdy inni mogą zająć się wydobywaniem dwóch pozostałych, rzadziej spotykanych surowców – kamienia i złota. Wszystko to pozwoli naszej cywilizacji rozwijać się w kierunku ekspansji – rozpoczyna się produkcja wojsk. Stajnie, szkoły łuczników, a później świątynie i szkoły wojskowe, wydadzą na świat całą masę jednostek – rycerze, hoplici, kawaleria, katapulty, czy nawet tak egzotyczne, jak słonie bojowe i ciężkie balisty. Po odpowiednim doinwestowaniu doków będzie można też rozpocząć handel z innymi nacjami, tym bardziej że jakiś surowiec może nie występować na terenach zajmowanych przez naszą cywilizację. Można też oczywiście zbudować dość pokaźną flotę wojskową. Ogólnie trzeba przyznać, że twórcy bardzo się postarali i na rozmaitość jednostek, które spotkamy w grze, nie można narzekać. Wraz z postępami technicznymi pojawią się też nowe wynalazki – np. irygacja zwiększy produkcję farm, ulepszenia wojenne zwiększą siłę i obronność naszych oddziałów, aż po pewnym czasie wybudować będzie można jeden z cudów świata. Oczywiście wszystko to wymaga posiadania odpowiednich zapasów wymienionych wcześniej surowców – i tu trzeba przyznać, że wzajemne powiązania finansowo-cywilizacyjne w „AOE" są dość naturalne i realistyczne. Ale przecież na planszy nie jesteśmy sami. Gracze komputerowi (bądź też kumple po drugiej stronie kabla) cały czas będą usiłowali robić to samo, dodatkowo przeszkadzając sąsiadom. Wymaga to umiejętnego wyważenia między „naukowym" rozwojem cywilizacji a inwestowaniem w siły obronno-ofensywne, tym bardziej, że i tak prędzej czy później dojdzie do wojny...



Cienie...

...co nie zawsze jest akurat najbardziej pożądane. I tu dochodzimy do sedna sprawy, czyli rzeczy, która sprawiła, iż „AOE" trochę mnie zawiodło. Wspominałem już, że ta gra w dość udany sposób łączy pozytywne cechy „Cywilizacji" i serii „Warcraft". Jest to zarówno jej bardzo dużą zaletą, jak i w pewien sposób wadą. Niestety, można odnieść wrażenie, że elementów wojennych jest tu odrobinę za dużo, w porównaniu z tymi cywilizacyjnymi. „Wychodzi" to szczególnie w trakcie kampanii – gdzie przeciwnik ciągłymi atakami po prostu wymusza na nas kontruderzenia. Każdy zdobyty surowiec natychmiast przetwarzany jest na jednostki bojowe, a kiedy zdobędziemy już jaką taką przewagę w terenie, dalszy rozwój po prostu nie ma sensu, bo wystarczy udać się w drugi róg mapy i zrównać z ziemią wrogą wioskę. Bach – „You are Victorious", a za chwilę w następnej misji budować musimy wszystko (prawie) od początku. Troszkie lepiej jest w misjach edytowanych przez nas samych, ale tu dla odmiany kole w oczy skąpa inteligencja komputerowego przeciwnika (można co prawda ustawić ją na różnym poziomie, ale i tak jest to tylko ustawienie częstotliwości wrogich ataków na nasze miasto). Komputer potrafi wybudować spichlerz w środku naszej wioski, swoją pozostawia bez jakiejkolwiek ochrony (???), a na zatopienie 15 statków handlowych nawet nie zareaguje zmianą stosunków dyplomatycznych. Ach – zapomniałbym, w „AOE" jest jeszcze dyplomacja. Ale nie zauważyłem, aby miała jakikolwiek wpływ na rozgrywkę. Stosunkowo najciekawiej jest w czasie multi-playerów z żywym przeciwnikiem, ale tu z kolei zaczynają przeszkadzać takie szczegóły, jak dziwny sposób zachowania się jednostek, które potrafią wybrać najgorszą i najbardziej okrężną z możliwych dróg dotarcia do wskazanego punktu. Często mogą też utknąć po drodze czy całkowicie pogubić formację. Wysłanie do walki jednego piechura może wywołać prawdziwą rzeź w szeregach wroga (!) – katapulty czuwają, i kropią gdzie popadnie, to nic, że głównie swoich. A najbardziej wściekłem się, gdy okazało się, że nie można wyprodukować więcej niż 50 jednostek. Tak więc z widzianych na screenach, przepięknych scen bitewnych z setkami piechurów, kawalerii, katapultami – nici.







Blaski...

A może się czepiam? Do końca roku 1997 sprzedano 650 000 „AOE" kopii, dystansując inne hity RTS – nawet „Dark Reign" i „Total Annihilation". To przecież o czymś świadczy! Produkt Ensemble Studios może też pochwalić się przepiękną superszczegółową i kolorową grafiką. Stopień dopieszczenia najmniejszych elementów wywołuje zachwyt – każdy nasz oddział porusza się bardzo naturalnie, po polach skaczą sarenki, polują lwy, latają ptaki. Każda cywilizacja ma własny, określony styl budowania (inny w każdej epoce), a wygląd budowli to po prostu bajka. Właściwie na same zachwyty nad grafiką można by przeznaczyć jeszcze jedną stronę, ale myślę, że ocena mówi za siebie. Nie można też nie docenić niewątpliwych walorów edukacyjnych, jakie niesie ze sobą gra. Również oprawa muzyczna jest bez zarzutu. Nie zrozumcie mnie źle – „AOE" jest naprawdę znakomitą strategią. Mnogość opcji, spójność koncepcyjna, oprawa i ogólne dopracowanie – wszystko to plasuje ją w ścisłej czołówce. Z pewnością wielu przypadnie ona do gustu. Ma jednak kilka wad, których w grze takiej klasy być po prostu nie powinno. ***Piotres***

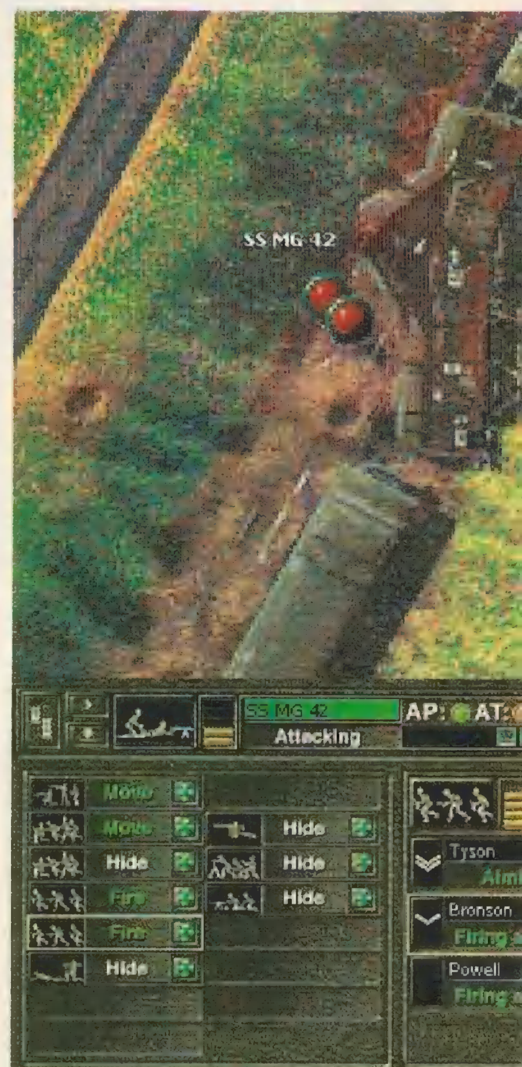
Grafika 91% Grywalność 85%
Oryginalność 80% Dźwięk 80%

Znakomicie łączy elementy rozbudowy cywilizacji z kawałkami wojennymi. Zachwyca mnogością opcji i pierwszorzędną oprawą audio-wideo.

WERDYKT 89%

Close Combat 2:

W wąskim korytarzu, którym miało pójść natarcie wojsk pancernych, trzeba było zdobyć pięć dużych mostów. Miano je zdobyć nie uszkodzone, atakiem wojsk powietrznodesantowych. I właśnie ten piąty most niepokoił generała porucznika Fredericka Browninga, zastępce dowódcy alianckiej 1 armii powietrznodesantowej.



Był to most decydujący o powodzeniu całej operacji, most na Dolnym Renie w miejscowości Arnhem, leżącej o 65 mil za linią frontu, na tyłach Niemców. Browning, wskazując na mapie most w Arnhem, zapytał:

– Ile czasu potrzeba wojskom pancernym na dotarcie do nas?

– Dwa dni – odparł buńczucznie Montgomery.

– Zdołamy utrzymać ten most przez cztery dni – odpowiedział Browning ciągle wpatrzony w mapę, i dodał: – Jednakże sądzę, że chyba idziemy o jeden most za daleko. **C. Ryan „O Jeden Most Za Daleko"**

Cześć stratedzy! Naczekaliście się już chyba wystarczająco długo na tę grę. Po sukcesie niejakiego „Close Combat" naszej „ukochanej firmy" Microsoft, której zawdzięczamy takie perełki, jak chociażby środowisko, w którym ten produkt się odpala, doszło do tego, do czego musiało dojść. Po sukcesie pierwszej części księgowy wraz z menedżerem doszli do słusznego skądinąd wniosku, że nie ma co zarzynać kury znoszącej złote jaja i... wydali dwójeczkę! Tym razem pozostawimy daleko za sobą zamglone plaże Normandii i rozruszamy trochę mózgownice w kolejnym starciu z obrzydliwą faszystowską bandą lub rzecz jasna wyrżniemy tych przeklętych biszkopciarzy i Yankesów. W każdym razie zapowiada się kilka bezsennych nocek. Pamiętacie o co w tym wszystkim poszło? Po tym jak zwycięsko oczyściliśmy plaże Normandii z feldgrałowego tałatajstwa, zszokowani fryce postanowili mimo wszystko nie oddawać nam całej piaskownicy zwanej Frontem Zachodnim do zabawy. Mimo paniki i totalnego chaosu organizacyjnego, udało się Niemcom zebrać do kupy nieco uciekinierów, a przywrócony do służby marszałek von Rundstedt zaprowadził w rozpadającym się Wehrmachcie jaki taki porządek. Belgia i Holandia stały się



INFO

Wydawca:	**Microsoft**
Producent:	**Atomic Games**
Data wydania:	**Już jest**
Cena:	**ok. 250.00**
Dystrybucja:	**Microsoft**
Platforma:	**PC**
Wymagania Techniczne:	**Pentium 90 SVGA, 16MB RAM, 4xCD-ROM, Win95**

oparciem dla dających nogę z Francji Niemców. Cierpiące na braki paliwowe wojska alianckie nie mogły kontynuować natarcia. Wszystko ustało. Niemcy zgromadzili zapasy i zaczęli hamować aliancki impet. Wówczas to marszałek Montgomery opracował plan operacji „Market Garden". Jego celem było „wyrąbanie kilkudziesięciokilometrowego korytarza wgłąb Niemiec i uderzenie na Zagłębie Ruhry, po czym (według tego mądrali) frycki powinny grzecznie podnieść łapki do góry. Tyle science-fiction. Życie napisało własny scenariusz. Spadochroniarze natknęli się na II Korpus Pancerny SS, a nie na emerytów-rezerwistów. Bitwa trwała od 17 IX do 26 IX i zakończyła się zastopowaniem aliantów (czyt. klęską wojsk spadochronowych). Zrzuceni z brytyjczykami w Arnhem Polacy (1 SBS gen. Sosabowskiego) ponieśli poważne straty i zatrąbiono na odwrót. Tyle historia, Wy możecie zrobić z nią co chcecie, pod warunkiem że jesteście dobrzy „w te klocki". „Close Combat 2" podjął jak widzieliśmy, temat dość dla zachodnich strategów drażliwy (z wyjątkiem naszych germańskich pobratymców, rzecz jasna). Twórcy sięgnęli po ten kawałek historii, by „móc się wykazać" jak sami oznajmiali wszem i wobec. Fakt, do tej pory desantu powietrznego z II wojny światowej w strategii real-time nikt nie próbował. Wszyscy chyba znamy poprzednią część tej zabawy. Było to nowatorskie podjście, które wypracowało nowe możliwości jeśli chodzi o „pogodzenie" gier real-time i tych klasycznych, turowych (niech żyją tanie wina młodzieżowe!!). Oddany niemalże fotorealistycznie teren, świetnie wykonane jednostki (zadziwiające jak można było wsadzić tyle animacji w poruszanie tak maleńkiego obiektu, jak pojedynczy żołnierzyk). Ścieżka dźwiękowa zrobiona była fenomenalnie, i Wasz redakcyjny strateg może być żywym dowodem na to, że wpływ tego typu dodatków jest szkodliwy. Ponoć podczas snu mamrotałem jakieś niemieckie komendy, ja oczywiście sądzę, że to tylko wyobraźnia Suicida (ejjj, spokojnie bo ktoś się zapyta, dlaczego to JA słyszę co mówisz przez sen... Fuj!!! – Suicide) i obozowe jedzenie (chleb z konserwą lub konserwa z chlebem). „Close Combat" podobnie jak kolejne odcinki „Steel Panthers" wniósł do tej zabawy powiew profesjonalizmu. Wystarczyło przyjrzeć się całemu garniturowi jednostek, które oddali nam do dyspozycji twórcy programu, by się przekonać, że ich zdolności menedżerskie w niczym nie ustępują prawdziwej wiedzy historycznej (ach ten słodki terkot i matowy błysk oksydowanej lufy MG-42). Graficy także byli nie od macochy, co widać (było wówczas i teraz) chociażby po świetnie oddanych kształtach naszych „stalowych kiciusiów". Nawet henschlowska wieża do Konigstigera znalazła się tutaj. Sylwetki żołnierzy prezentują się wspaniale, doskonale oddano maskowanie czy charakterystyczne barwy mundurów poszczególnych formacji. Ale cała ta kolorowa otoczka byłaby niczym, gdyby nie inna, najważniejsza dla całego programu rzecz. Tzw. BEBECHY!!! To sploty algorytmów kryjące się za zachowaniem każdego z naszych podwładnych. Decydujące o tym, czy kolejna świszcząca seria dopadnie naszego gnojka, czy też spowoduje jego gwałtowny spadek zaufania do nas. To zadecydowało o pomyślności projektu „Close Combat 2". Fenomenalnie oddana specyfika pola walki po prostu zachwyca. Nasi podwładni to ludzie z krwi i kości, a nie tylko plastiko-

A Bridge Too Far



we kukiełki. Czują strach, potrafią być wściekli czy zwyczajnie nas olewają wyznając zasadę „i tak tę wojnę wygramy". Sama frajda! Jeśli chodzi o stronę techniczną.... Co mnie szczególnie zachwyciło w tym produkcie to przede wszystkim dołączenie edytora (nazwanego tutaj Battlemaker). Nie jest to jednak edytor w pełnym tego słowa znaczeniu. Należy wybrać jedną z kilkudziesięciu map z zestawu i gry, i dopiero wtedy można... dysponować wojskiem. Nie mamy więc wpływu na wygląd naszego pola walki, a tylko na stosunek sił i ich rozmieszczenie (oraz umieszczenie tzw. Hauppunktów, które należy zdobyć lub utrzymać). Dobre i to, zwłaszcza że nasi dzisiejsi, kochani twórcy, zapominają o takim drobiazgu w nadziei skręcenia większej kasy na sequelach. Edytor dołączony do „Close Combat 2" powinien być odpowiedzią na błagania wszystkich grających. Drugą rzeczą jest możliwość grania po kabelku z kumplem. Wtedy zaczyna się niezła zabawa. Naszym przeciwnikiem nie jest maszyna, ale kombinujący człowiek. Z tym kombinowaniem w grze jest tak, że komputerowy przeciwnik może okazać się bardziej wymagający od naszego znajomka „po kablu". To bardzo dobra informacja w czasach, gdy wszędzie mówi się o AI, a niewiele z tego wychodzi. Gra została wydana w sposób dość ciekawy. A właściwie ciekawa jest instrukcja do niej. W pierwszym odruchu pomyślałem, że wpadła ona Naczelnemu do zupy, ale niebawem okazało się, że to celowy zabieg wydawców mających na celu „uwiarygodnienie" produktu. Po prostu papier, na którym ją wydano, wygląda jak wykopany razem z puszką pgaz z pola bitwy. Efekt jest naprawdę niezły. Osobiście byłem zadowolony z faktu, że Yankesi nie zapomnieli o uczestnictwie Polaków w bitwie (co jest chroniczną chorobą histriografów i producentów brytyjskich, chyba napiszemy z Suicidem nową „Bitwę o Anglię", koncentrując się głównie na francuskich pancerniakach i obozach szkoleniowych w Palestynie). Wśród wypowiedzi wielu dowódców biorących udział w tej bitwie znajdziemy także słowa naszego gen. Sosabowskiego.

Jagd52&Suicide

Grafika 89% Grywalność 90%
Oryginalność 85% Dźwięk 80%

Lepsza, większa i przyjemniejsza. Jak... kolejne zimne piwko w upalny dzionek.

WERDYKT 90%

INFO

Wydawca:	Virgin Interactive
Producent: The	Logic Factory
Data wydania:	Tel.
Cena:	Tel.
Dystrybucja:	IPS
Platforma:	PC
Wymagania Techniczne:	Pentium 90 SVGA, 16MB RAM, 4xCD-ROM, Win95

The Tone of Rebellion

Większość ludzi, których znam, jest zdania, że co najmniej połowę sukcesu gry stanowi oryginalny pomysł. Ja też tak myślałem, ale kiedy zobaczyłem „The Tone Rebelion", zmieniłem zdanie. Dlaczego?

To proste – autorzy nieco przedobrzyli z jej „udziwnianiem" i gracz z początku zupełnie nie wie gdzie jest, co się z nim dzieje i czy podłoga po której drepcze, to przypadkiem nie sufit. To tyle, jeżeli chodzi o narzekania wstępne, bo czas nagli, miejsca na stronie mało, a poza tym do niedawna sam byłem Czytelnikiem i nie przepadałem za przydługimi wstępami.

Intro w „The Tone Rebelion" jest takie sobie. Niby grafika ładna i muzyka miła dla ucha, ale z drugiej strony większą dynamiką mogą się pochwalić teleturnieje emitowane na Polsacie, a lektor nie dość, że strasznie bełkocze, to jeszcze robi to szeptem. W grze przyjdzie nam dowodzić „cosiami" przypominającymi lewitujące móżdżki, z których zwisają różne farfocle. Miłym zaskoczeniem był dla mnie fakt, że mamy do wyboru aż cztery ich szczepy. Przeciwko nam walczyć będą sterczące z ziemi macki i wiele innych dziwadeł, z których jedne będą przypominać ważki, a inne ręce z silniczkiem. Dużym mankamentem gry jest mała ilość dostępnych typów móżdżków (robotnicy + cztery rodzaje) i budowli (osiem rodzajów, przy czym cztery są jednakowe dla każdej z ras), co sprawia, że gra dość szybko robi się nudna.

Oprawa graficzna „Tone Rebelion" plasuje się między średnią a dobrą. Stworki w grze występujące są raczej mało ruchliwe – od czasu do czasu ruszą macką lub obrócą się o 180 stopni. Wszystkie te czynności wykonują płynnie, ale wachlarz „wygibasów", jakie mogą nam zaserwować jest raczej ubogi. Są również bardzo cichutkie. Od czasu do czasu do naszych uszu dobiegnie jakiś dźwięk, ale moim zdaniem to nieco za mało. Muzyka to zupełnie inna para kaloszy. Jest wykonana po prostu świetnie, słucha się jej z przyjemnością i jest na pewno mocną stroną gry. Ponieważ opanowanie zasad, jakimi rządzi się „Tone Rebelion" może Wam zająć trochę czasu, postaram się zapoznać Was z tymi najbardziej podstawowymi. Wszystkie budynki stawia się na niebieskich „wirkach", na które znoszone są kulki tego samego koloru. Kiedy już wystarczająca ilość tego niecodziennego budulca znajdzie się w owym miejscu, wyrasta na nim gotowa budowla. Nasi podwładni rodzą się nad jeziorkami (zgadnijcie w jakim kolorze), przy czym zawsze są to robotnicy. Ich odporność na ciosy jest tragicznie niska, więc do walki kieruj ich tylko w ostateczności (używając tzw. panic button). Pierwszą budowlą, jaką należy postawić, jest Tone Solidifier, który produkuje niebieskie kulki, o których już wcześniej wspomniałem. Bez niego po bardzo krótkim czasie zabraknie Wam budulca, co jest najkrótszą drogą do przedwczesnego zakończenia gry z wiadomym wynikiem. Dzięki surowcowi zwanemu Magic Tone będziecie mogli rzucać zaklęcia i teleportować budynki. O ile z magii korzysta się raczej rzadko, o tyle przenoszenie domków jest bardzo pomocne. Dlaczego? Po rozpoczęciu inwazji na jakąś wyspę nie trzeba będzie od początku budować zaplecza, a tylko przeteleportować stare. To tyle, do reszty dojdziecie sami.







Teraz w dużym skrócie napiszę, jak grę skończyć. Priorytetowym zadaniem powinno być wytępienie wszystkich wrogów na każdej „wyspie" (tu Ameryki chyba nie odkryłem). Możecie się między nimi przenosić, używając znajdowanych w różnych miejscach kluczy, na zamkniętych mostach przypominających trochę krowie placki. Po uzyskaniu pełnej supremacji będziecie musieli (jeśli wcześniej tego nie zrobiliście) pozbierać porozrzucane po całym świecie artefakty i umieścić je w odpowiednich miejscach. Kiedy już to się stanie, wystarczy jedynie wybrać jakąś „mądrość" i kliknąć na pieczęć z odpowiednim znaczkiem. Wtedy podleci do niej niebieski móżdżek, machnie łapką i pieczęć się zawali. Kiedy nie będzie już żadnej, zostaną uwolnieni przodkowie naszych stworków i skończymy grę. Wiedząc już mniej więcej o co chodzi skończyłem „Tone Rebelion" w niespełna trzy godziny, ale nie miałem z tego prawie żadnej radochy, bo poszło mi po prostu za łatwo.



Na tym chyba zakończę i zabiorę się do odrabiania lekcji (kogo ja chcę oszukać?). Poza tym chyba rodzice się złoszczą, bo od piętnastu minut walą do drzwi mojego pokoju. Jak znam życie, to znowu Miałczydło – mój kot, zaminowało cały przedpokój i zaraz zostanę oddelegowany do sprzątania miałczydłowych „prezentów". Uwielbiam koty... ***Kayackash***

Grafika 75% Grywalność 70%
Oryginalność 93% Dźwięk 85%

„Tone Rebelion" jest – moim zdaniem – nieco zbyt udziwnione, ale w sumie da się polubić.

WERDYKT **80%**



Warwind 2
Human Onslaught

W zasadzie z natury rzeczy mamy dość patrzenia na kolejne części wszelkiego typu gierek, wychodząc z założenia, iż to, co było lepsze (jeśli coś w części pierwszej było dobre), musi zostać spartaczone w następnej.

INFO

Wydawca:	Mindscape
Producent:	SSI
Data wydania:	Już jest
Cena:	149.00
Dystrybucja:	Optimus-Bis
Platforma:	PC
Wymagania Techniczne:	Pentium 75 SVGA, 16MB RAM, 2xCD-ROM, Win95

Ta zasada generalnie odnosi się do prawie wszystkich gier (chlubnymi wyjątkami może poszczycić się niewiele firm, a jedynym prawdziwym odstępstwem od tej zasady jest dla nas tylko „Civilization II"). Tym niemniej wielu producentów próbuje wyciągnąć z nas trochę kasy jadąc na popularności poprzednika. To już wykorzystują wszyscy. Czasami jednak zdarza się tytuł specjalnie nie kalający swego poprzednika, któremu dorzucono kilkanaście nowych opcji. Tak jest teraz... Dopadła nas kontynuacja znanej giery SSI „War Wind". Jej następcy dodano gustowną dwójeczkę i podarowano nam do recenzji. A oto co z tego wyniknęło.

The Story

No, wiadomo, zawsze należy dodać do tego, co chcemy opchnąć jakąś balladkę, aby wszystko ładniej przeszło. Tutaj też. Tak więc po naszym pierwszym boju o planetę Yavaun, gdy ludziom udało się zniszczyć imperium mrocznego ThaRoona, miał zapanować pokój, jak wiemy pokój nie jest rzeczą specjalnie cenioną przez firmy software'owe i na naszej planecie wybucha rebelia Obblinoxów. Uratowany z poprzedniego pogromu ThaRoon zamierzał wykorzystać ten bunt, by przywrócić na planecie swoje władztwo. Tymczasem z jego niewoli zbiegł Eaggra i niebawem stworzył własne siły pod wszystko mówiącą nazwą Servants Under NagaRom (mówcie im S.U.N.). Mamy już więc dwóch paralityków pałających żądzą mordu (charakterystyczne dla nie zrealizowanych seksualnie). Żeby było śmieszniej, zaskoczeni na planecie ludzie podzielili się na dwie grupy, regularną armię (Marines) i siły wytworzone przez ocalałych z pogromu naukowców (Descsndant Faction). Tymczasem ThaRoon zjednoczony z Obblinoxami utworzył sojusz o nazwie Overlords i postanowił dokonać ostatecznej rozprawy z wszelkimi przeciwnikami na Yavaunie. W ogóle nasza planeta przeszła prawdziwy terraforming i zamiast ośnieżonych szczytów będziemy musieli tułać się po skalistych wzgórzach i dżungli. Koniec skazki...



Jak to w praktyce wygląda...

Witaj graczu w świecie mordu i bezprawia na planecie podzielonej między cztery frakcje. Przyłącz się do nich i spróbuj swych sił. Gdy wybierzesz daną grupę, podporządkowane ci będą konkretne typy jednostek (każda rasa dysponuje prawdziwą galerią postaci, które dysponują zupełnie innymi parametrami walki, uzbrojeniem etc.). Gdy zasiądziesz już nad pulpitem sterowniczym zobaczysz, że twoje zadanie nie jest łatwe. Przeszkadzać Ci będzie matka natura, która swymi kaprysami potrafi zepsuć nawet najlepszy piknik na radioaktywnej polance. Skały totalnie utrudnią jakąkolwiek żeglugę pojazdami transportującymi Twoje oddziały, odetną Twoje jednostki od dróg przemarszu i zmuszą je do obchodzenia wszystkiego z daleka (już ja bym się obszedł z tym, co projektował plansze). Przed każdą misją skwapliwie skorzystaj z możliwości przestudiowania zadania, może się bowiem okazać, iż celem wcale nie musi być totalna eliminacja wroga. Umożliwi Ci to w miarę bezstresowe (bezstresowe, kto to napisał!!!) ukończenie misji, a nie bezładne pałętanie się. W porównaniu z „WW I" został naprawdę ciekawie zmieniony, znacznie powiększony i urozmaicony (aż do przesady — Jagd). Spotkacie tutaj także wiele nowych jednostek. Po prostu dorzucono nowe sztućce i odgrzano danie główne.

Grafika jest naprawdę ciekawa. Bardzo ładnie oddano samą dżunglę, rojącą się od różnego rodzaju zwierząt, niekoniecznie pozytywnie do nas ustosunkowanych. Jednak po pewnym czasie zaczyna się to robić nieco nudnawe i gracza trafia szlag. Można co prawda puścić z dymem jakąś wiochę, ale to stanowczo za mało. Tonacja barw także wiele pozostawia do życzenia i jej burowatość zaczyna działać negatywnie na gracza. Jednostki są zrobione starannie, choć poprze to że są małe ich animacje bywają śmieszne i mogą sprawiać wrażenie nieporadności. Oprawa muzyczna stoi na najwyższym poziomie, sampling jest naprawdę świetny i warto dodać czadu by to usłyszeć, to chyba najlepsza część gry.



Generalnie „War Wind II" niespecjalnie nam się spodobał, doceniamy jednak wysiłek włożony przez programistów, wiele nowych jednostek i nowe, rozszerzone tereny do podboju, tym niemniej brakuje tutaj tego „czegoś", co przykuwa do ekranu. A szkoda, bo pomysł był ciekawy.

Jagd52&Suicide

Grafika 79% Grywalność 65%
Oryginalność 55% Dźwięk 60%

W „War Wind II" zmieniono przede wszystkim grafikę – zawartość merytoryczna nie uległa znacznej poprawie.

WERDYKT 73%

Clash

Ogłoszenie w karczmie było jasne i czytelne. Potrzebny śmiałek nie bojący się niczego, wprawny w bojowym rzemiośle, a przy tym umiejący kierować ludźmi. Zapłata – tytuł królewski. Cóż było robić? Wskoczyłeś na konia i raz dwa pognałeś do punktu werbunkowego.

Tam czekał już wypełniony kolonistami statek, który poniósł Cię, przyszły królu, do nowo odkrytej krainy Karkhan. Stoi przed Tobą tylko jedno, ale za to dość złożone zadanie. Należy podbić cały kontynent. A, jako że jest kilku podobnych śmiałków pragnących dokładnie tego samego – nie będzie to zbyt prosta misja.

„Clash" to drugi, po „Lwie Leonie", produkt przygotowany przez wrocławską firmę Leryx Longsoft. Jednakże, o ile wydany również na zachodzie „Lew" był zręcznościówką adresowaną raczej do młodszych graczy, to opisywana dziś gra jest rasową strategią dzieloną na tury, która czerpie pełnymi garściami z tak znakomitych przodków jak „Heroes of Might & Magic" czy „Warlords". Nie oznacza to oczywiście, że nie ma w sobie dużej dozy oryginalności, ale o tym później. Na początku wybieramy stronę, po której się opowiemy – poganie i chrześcijanie to podstawowy element różnicujący charakter jednostek w „Clashu". miarem poddanych. Jednak powoli stan konta będzie rósł, co ucieszy zamkowych budowniczych, gdyż za murami wystawić można m.in. koszary, które pozwolą produkować nowe jednostki, szkołę dającą możliwość zwiększania kwalifikacji oddziałów, szpital oraz kuźnię i warsztat (konnica, łucznicy itp.). Będąc na zamku warto jeszcze odwiedzić swe mieszkanko, gdzie przechowywani są jeńcy wojenni (tych można odpowiednio namówić do współpracy – w sali tortur) oraz pokazywanych jest kilka pomocnych statystyk. Po pewnym czasie pojawi się też tutaj żonka, bo gdy





Już w trakcie samej rozgrywki objawia się to na przykład tym, że chrześcijanie nie mogą wchodzić do świątyń ciemnych bóstw i vice versa. Z menu głównego można wystartować zarówno do pojedynczych misji (gdzie do skonfigurowania są prawie wszystkie wstępne parametry – liczba graczy, stopień ich inteligencji itp.) oraz do pełnej kampanii – kilkunastu połączonych ze sobą zadań. Zabawę zaczynamy (najczęściej) z niewielkim zameczkiem, garstką chłopów, pustą kiesą, nie odkrytą mapą i wielkimi nadziejami. Podstawowym źródłem dochodów będą podatki, ale należy odpowiednio uważać z ich ustawianiem – zbyt wyśrubowane stawki sprawią, iż nasi poddani będą niezadowoleni, co wpłynie ujemnie na przyrost naturalny (!), a jak wiadomo – lepiej mieć mniejszy zysk od łebka, ale za to więcej łebków. Z resztą i tak nie ma za bardzo co się rozpędzać, bo przy populacji zbliżającej się do 2000 na zamku zawsze prędzej czy później pojawi się epidemia czarnej śmierci czy innego świństwa, która w ciągu kilku tur drastycznie i nad podziw skutecznie rozwiąże nasze problemy z nad-

tylko gracz zdobędzie odpowiednią ilość złota, na zamek zaczną ściągać zakapturzeni posłańcy z portretem narzeczonej. Jednak decyzję o ożenku podejmować należy dość ostrożnie. Kobitka, jak to kobitka, cały czas ma jakieś fanaberie – a to kucharza zatrudnić, a to nowe suknie kupić, a to bal wyprawić – a nie jest to takie tanie, szczególnie gdy akurat szykujemy wyprawę wojenną. Co gorsza, nieszczęśliwa żona



INFO	
Wydawca:	Optimus SA
Producent:	Leryx Longsof
Data wydania:	Już jest
Cena:	139.00
Dystrybucja:	Optimus SA
Platforma:	PC
Wymagania Techniczne:	Pentium 75 SVGA, 16MB RAM, 2xCD-ROM, SB/GUS

może po prostu wynieść się do tatusia, robiąc przy okazji niezłe kuku (ależ te kobiety są teraz wyzwolone). Na szczęście z posiadania żony płyną też określone korzyści – taki syn na przykład może znacznie podnieść bitewność naszej armii. A tak prawdę powiedziawszy, to właśnie o armie w „Clashu" rzecz się rozbija. Dość szybko wystawiamy zbrojne regimenty (tu prawie 30 jednostek – od zwykłych rycerzy, aż po fantastyczne stwory pokroju smoków czy demonów), które wyruszą zbadać okoliczne terytoria. Po spotkaniu z wrogą armią ekran przełącza się w tryb bitwy. Można ją rozegrać samemu albo pozwolić, by zrobił to za nas komputer. W przypadku wybrania tej pierwszej opcji oglądamy zbliżenie pola walki, gdzie każdą jednostką poruszamy się tradycyjnie w systemie turowym. Po wygraniu kilku potyczek i pokonaniu wrogów przechodzimy do kolejnej misji i tak do końca. „Clash" to wręcz wzorcowy przykład dobrego, rzemieślniczego produktu. Wszystko w nim można określić jako „poprawne". Poprawny interfejs, dopracowana i szczegółowa grafika (tylko te filmy, zajmujące nie więcej niż 1/16 ekranu – ouch), poprawny dźwięk, znakomita muzyka. Co prawda jest to tylko wykorzystanie starego i sprawdzonego pomysłu, ale wykonane z polotem i sercem włożonym przez autorów. W sumie – warte polecenia. ***Piotres***

Grafika 80% Grywalność 75%
Oryginalność 60% Dźwięk 83%

„Clash" to produkcja na bardzo przyzwoitym poziomie. Kawał dobrej strategii z Leryx Longsoft.

WERDYKT 77%

Seven Kingdoms

Jeszcze niedawno słyszeliśmy tylko nie sprawdzone plotki, że taki potentat w dziedzinie gier jak Interactive Magic pracuje nad strategią real-time, która ma powalić na kolana konkurencję i pokazać nam, że „prawdziwa strategia real-time'u się nie boi". Jak im to wyszło? Ano zobaczmy...



Prawdziwy wysyp strategii real-time nastąpił już dawno i w zasadzie można powiedzieć, iż nie jest sztuką spłodzenie takiego dziełka, ale nadanie mu na tyle interesujących szat żeby ewentualny klient, mający przed oczami setki kolorowych pudełek, wybrał to jedno. Twórcy z Magic Interactive sięgnęli do korzeni gatunku, czyli do warlordsowych zajazdów. Sama gra to nic innego jak odwieczna walka między kilkoma nacjami zamieszkującymi naszą planetkę – zwycięzca pisze historię. Możemy więc założyć wdzianko Normanów, Japończyków, Chińczyków, Greków, Persów, Wikingów lub Majów. Jak widać, repertuar jest więc przebogaty. Określenie narodowości ma na celu pewną specjalizację gracza – po prostu dane nacje są lepsze w pewnych dziedzinach. Po chwili znajdziemy się w swojej pierwszej wiosce i już można przystąpić do wcielania w życie naszego wspaniałego planu poszerzenia „lebensraumu". Miasto tworzy kilkanaście obiektów mających wpływ na wydolność finansową i „ludzką" państwa. Dostarcza również rekruta – jest on szkolony w pobliskim forcie, a „zabawki" produkowane w leżącej za wzgórzem fabryce „klocków". Każdy z naszych żołnierzy posiada parametr morale, który ulega nieustannym fluktuacjom. Wystarczy przegrana bitwa lub zbytnie zmęczenie naszego konuska, by przestało mu się u nas podobać. Może przejść na drugą stronę lub rozpocząć rebelię i zaatakować nasze

INFO

Wydawca:	**Interactive Magic**
Producent:	**Enlight Software**
Data wydania:	**Już jest**
Cena:	**ok. 150.00**
Dystrybucja:	**Marksoft**
Platforma:	**PC**
Wymagania Techniczne:	**Pentium 90 SVGA, 16MB RAM, 4xCD-ROM, Win95**

wioski (w pojedynkę jego szanse są niewielkie). Gdy podniesiemy podatki w osadzie natychmiast i ona może stać się siedliskiem wrogiego nam „elementu" i niebawem hordy wrogów dowodzone przez wrażego generała zaczną plądrować naszą miłującą pokój krainkę. Ekonomia to podstawa. Dzięki postawieniu kopalń i wysłaniu tam przeszkolonych fachowców możemy otrzymać pełnowartościową rudę i albo rzucić ją na rynek, albo oddać do fabryki, by dokonano jej przerobu na gotowe produkty (znacznie droższe od rudy). Cała rzecz sprowadza się do wykonania jak najlepszego systemu ekonomicznego, który tworząc zamknięty obieg potrafi zaspokoić potrzeby naszych podwładnych i zapewnić nam stały dochód. Podnoszenie podatków to bardzo śliski grunt i należy z tym uważać, bo po pewnym czasie w wiosce opada zadowolenie i krok dzieli spokojnych

Doskonale ocenę podnosi świetna renderowana grafika i takie „perełki", jak chociażby dynamiczna pogoda (polecamy burzę).

wiesniaków od rebelii. Rzecz jasna nie może się obyć bez najprawdziwszej zadymy. Gdy wyprodukujemy już żołnierzy (coś mi to pachnie komunistyczną dbałością o tzw. przyrost), możemy ich przeszkolić w forcie i rzucić do walki. I tutaj wyłazi cały niedowład gier real-time. Taktyka „kupą, mości panowie!" święci triumfy w najlepsze. Wystarczy wyprodukować odpowiednią liczbę naszych „gierojów", by móc spokojnie zajadać frytki przed monitorem. Ohyda! Zwolennicy finezyjnych manewrów powinni natychmiast zająć się myciem auta lub uwodzeniem kobiet. Gra ma się tak do finezji, jak kij do ...CENZURA... Dzięki fabryce mamy po kilku chwilach nieco sprzętu i nasi wrogowie giną porażeni strzałami z balist lub armatnimi szrapnelami. Wot, cała walka. Rzecz dla rela-time'u charakterystyczna. A co z elementem rolplejowym, o którym pisaliśmy na początku? W naszym zestawie budowli istnieje coś takiego jak „Inn", czyli podrzędna speluna, w której przesiadują różnego typu osobnicy. Mamy tutaj doskonałych żołnierzy, kilkunastu specjalistów z różnych dziedzin czy też półprofesjonalnych szpiegów, którzy za odrobinę złota donosić nam będą o ruchach wroga. Ich charakterystyki nie są zbyt rozwinięte. Można tutaj dostrzec parametry odpowiedzialne za ich lojalność wobec nas oraz kwalifikacje zawodowe. To one decydują o przydatności danego gościa w naszych planach. Z doświadczenia wiemy, że korzystanie z ich usług jest dość opłacalne, gdy wskaźnik profesjonalności oscyluje koło 60-70%. „Seven Kongdoms" oferuje nam także możliwość korzystania z okrętów (jak postawicie port) i rozwoju „intelektualnego" danego plemienia. Z tym „intelektualizmem" nie ma co przeginać, gdyż wynalazki naszego uczonego „plenum" pochodzą jedynie z dziedziny Marsa (miała być strategia real-time, a nie kryptoreklama – Suicide). Tym niemniej gorąco zalecamy dbać o nią, gdyż podczas podboju wszystkie nakłady zwracają się. Istnieje tutaj także działalność szpiegowska i dyplomatyczna, gdyż jak pisał wielki Sun-Tzy „lepszym wodzem jest ten kto wygrywa wojny bez potrzeby prowadzenia bitew". Warto się nią zająć, by wycisnąć z pobitego wroga ostatni grosz (a jacy jesteśmy humanitarni, uchuchu! – J52). Jak więc widzicie kochani, najnowszy produkt magikowców do najgorszych nie należy. Doskonale ocenę podnosi świetna renderowana grafika i takie „perełki", jak chociażby dynamiczna pogoda. Ścieżka muzyczna jest naprawdę ciekawa i osamplowanie gierki to prawdziwie kosmiczne dziełko. Doskonale podkręcają klimat całej gry i nie pozwolą Wam się znudzić. Dla miłośników wszelkiej maści zabaw w sieci mamy także miłą informację, gdyż wrogów możemy sobie „zaimplementować" tylu ile jest nacji w grze. Czas sieci nastał! Podsumowując: produkt ten gorąco polecamy. Choć pojęcia „strategia" nie oddaje w pełni, to bliżej mu do niego niż innym produkcjom pretendującym do tego miana. **Jagd52&Suicide**

Grafika 85% Grywalność 80%
Oryginalność 85% Dźwięk 80%

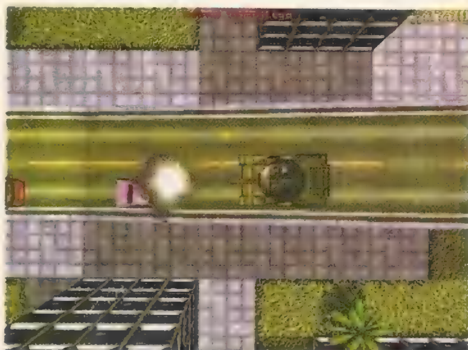
Jeszcze nie „Cywilizacja" ale już real-time.

WERDYKT 80%



Grand Theft Auto

O rany, jak dawno nie grałem w tak zakręconą gierkę! Po tych wszystkich rts'ach, klonach Quake'a i przygodówkach miałem ochotę zagrać w coś naprawdę odkrywczego i przyjemnego... No cóż, firmie BMG należą się brawa za tak bezwątpienia wspaniałą gierkę...



Kiedyś (jakieś 10 lat temu) miałem Atari. Wiem że to wygląda jakbym się chwalił, ale chodzi mi tylko o to, iż w owych pięknych czasach wkręcanych taśm i gniecionych dyskietek, na ową maszynkę istniała fajna gra – „New York City – Big apple". Ach, co to była za gierka... Chodziliśmy sobie pewnym facecikiem po mieście, wykonywaliśmy różne zadania. Niby nic takiego, a wciągało! Zapomniałbym o tej gierce, gdyby nie „Grand Theft Auto"... Wiecie, co mnie najbardziej zdziwiło? Autorem „GTA" jest firma DMA! Tak, tak – jedna z bardziej znanych firm wydająca swe gierki w czasie panowania Amigi. Dlatego też, jak ujrzałem logo tej firmy na „wejściówce" gierki od razu się podekscytowałem na myśl o oczekującej mnie zabawie. I rzeczywiście nie myliłem się... A teraz krótka historia Zdzisława K. znanego jako „Otwieracz".



INFO	
Wydawca:	BMG
Producent:	DMA Design
Data wydania:	Już jest
Cena:	ok. 165.00
Dystrybucja:	CD-Projekt
Platforma:	PC, PSX
Wymagania Techniczne:	Pentium 60 SVGA, 16MB RAM, 4xCD-ROM, Win95

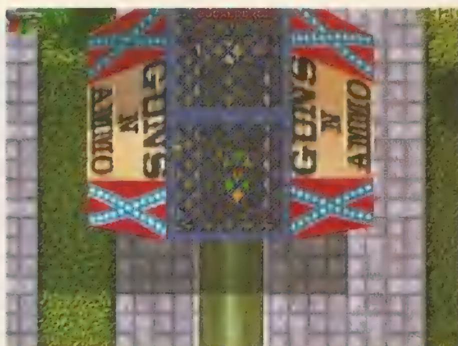
„No więc znalazłem się w tym podłym mieście. Jeszcze gorszy smród niż w Nowym Jorku... Kasy nie ma, a mój jedyny kontakt to Bubby – miejscowy handlarz kradzionymi brykami... Hm... to nie jest zły pomysł. Zostanę złodziejem samochodowym..." I tak oto Zdzichu K. ala „Otwieracz" stał się złodziejem. „Pierwsze co zrobię to zakoszę jakiś samochodzik. O ten jeep jest ładny. Ej ty kitajcu! Wypadaj z tego auta, teraz jest moje". Niewiele myśląc, Zdzichu wyprowadził prostą fangę w nos zdumionego Chińczyka, automatycznie stając się posiadaczem nowiutkiego jeepa. Zapalił papierosa, włączył radio (akurat puszczali disco) i ruszył z piskiem opon, potrącając przy okazji jakiegoś staruszka, który nie zdążył wyrobić się na pasach... W tym samym momencie na jego pager, zadzwonił Bubby, proponując dobrze płatną robotę. Niewiele (podkreślam niewiele, ponieważ Zdzichu K. na

ogół niewiele myśli) myśląc zgodził się. To była łatwa i przyjemna praca. Zadanie polegało na wysadzeniu komisariatu policji, gdzie zaczął swoją kadencję nowy komisarz żądający za dużo łapówki. Jedynym rozwiązaniem była jego śmierć... No cóż... „Otwieracz" szybko znalazł ciężarówkę wypełnioną po brzegi „plastikiem". „To będzie małe piwko" pomyślał i ruszył nowym pojazdem rozjeżdżając małego pieska i trochę wiekszą postać, która go prowadziła. Komisariat znalazł dosyć szybko. Bomba uzbroiła się samoczynnie, po czym Zdzichu, jak gdyby nidgy nic, podjechał pod budynek policji i zaparkował. Wysiadł, przypalił papierosa, ukradł radiowóz i ruszył czym dalej przed siebie. Niesamowicie wielki wybuch, który wysadził w powietrze pół komendy i większą część sierocińca, zaalarmował resztę policji... „Otwieracz" pędząc przez pół miasta, mając na karku całą policję, postanowił uciec przez zwodzony most! Rozpędził się na taką prędkość, jaką pozwalał pojazd i ruszył z piskiem opon pod dość strome zbocze mostu. Wszystko byłoby fajnie, gdyby nie fakt, że Zdzichu nie spojrzał na wskaźnik paliwa... Będąc już przy samej krawędzi mostu, samochód zaczął kaszleć i prychać, po czym zwolnił...

I to był koniec „Otwieracza"... Połykając z wrażenia filter od dogasającego papierosa i nie dojeżdżając do upragnionej krawędzi drugiej części mostu, rąbnął w przęsło mostu...

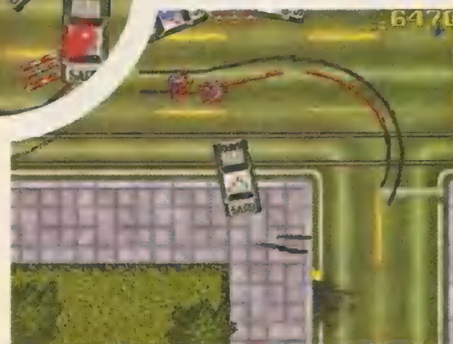
Jak widać z powyższej historyjki, złodziejem jest być trudno. A żeby być złodziejem wykwalifikowanym – jeszcze trudniej... A o co chodzi w samym programie? Początek w wielkim skrócie wygląda, jak opisałem wcześniej. Jesteśmy początkującym złodziejem samochodowym. Stoimy sobie na ulicy i zastanawiamy się co robić. Przejeżdza nam nagle przed nosem samochód, który akurat nam się spodobał, więc... Ale to by było nudne, nieprawdaż? Dlatego też nasz złodziej ma pager i komórkę (taki nowoczesny złodziej) do kontaktowania się ze swoimi mocodawcami. Dzięki różnym zleceniom zarabiamy na życie, a także stajemy się coraz bardziej zaufanym podopiecznym naszych bossów mafijnych...

Taki temat gry mógłby zostać spartolony przez jakąś inną firmę. Ale nie przez DMA! Nie da się opisać słowami wrażeń dostarczanych przez „Grand Theft Auto"! Zresztą, jak widać, pomysł jest dość oryginalny, a przy okazji okraszony wspaniałą grafiką i naprawdę rewelacyjną muzyką. Na początku coś o grafice. Kiedy odpaliłem „GTA" po raz pierwszy, grafika jakoś tak nie przypadła mi do gustu. Ale gdy chwilę pograłem i przy okazji uruchomiłem wersję 3Dfx gierki, to... nie będę pisał co się stało, bo i tak korekta to obetnie (albo i nie obetnie: próbować zawsze warto – „korekta")... Ale, ale – przecież nie napisałem jeszcze jak wygląda sama gierca! Całość widzimy z góry. Sterujemy małym, żółtym ludzikiem. Do sterowania trzeba się chwilę przyzwyczaić, ale jest ono naprawdę proste, i składa się z sześciu klawiszy. Ta gra wyzwala bardziej mordercze instynkty niż osławiony „Carmageddon"! Bo czy jest coś przyjemniejszego niż przywalenie z maksymalną prędkością naszą ciężarówką wypełnioną ładunkami wybuchowymi w autobus wiozący dzieci ze szkoły? Chyba raczej nie... Zresztą jeszcze napiszę o różnych sytuacjach występujących w grze. Chciałem teraz wspomnieć o dźwięku, który jest totalnie (cytuję Kayakascha) „wydzwoniasty, wyglebisty" i (cytuję siebie) ekstremalnie super!!!! Czego można by się spodziewać od takiego potentata na rynku fonograficznym, jak BMG? Wspaniałe hip-hopowe kawałki, przeplatające się z lekkim techno. Usłyszymy także kilka rockowych kawałków, jak i jeden country (ha, ha). Muzyczkę słyszymy dopiero wtedy, gdy zwiniemy jakąś bryczkę z ulicy i siadamy za jej kółkiem. Naprawdę fajny patent, zwiększający realizm i samą frajdę, którą sprawia nam rozgrywka. Przecież nie ma to jak dobry gitarowy rif w podkładzie mocno „dudniąca" perkusja, a my w tym czasie rozpędzeni próbujemy przeskoczyć zwodzony most, aby uciec przed goniącą nas policją do innej części miasta. Jednym słowem: oprawa audiowizualna „GTA" jest po prostu genialna. Jeszcze jedna sprawa, która zainteresuje graczy, to fakt, że ma ona małe wymagania sprzętowe. Na Pentiawce 75 z 16 MB RAM, nawet bez 3Dfx gra po prostu śmiga. Oczywiście z 3Dfx wygląda o niebo lepiej (brak tych wielkich pikseli) i śmiga jeszcze szybciej! Dawno nie było tak dobrej, a zarazem prostej w obsłudze gierki. Panowie z BMG pokazali, że można zrobić oryginalny produkt o znakomitej oprawie zarówno graficznej, jak i muzycznej. Do podkreślenia znakomitej jakości muzyki niech posłuży przykład: w czasie gdy nie grałem w „GTA" krążek spoczywał w wieży i „denerwował" moich sąsiadów, podczas gdy ja delektowałem się muzyką... Podsumowując, jest to produkcja genialna. Już dawno nie grałem w gierkę, która by mnie wciągnęła na dłużej niż miesiąc. Był to może „Jedi Knights", ale nic poza tym. Czy warto w związku z tym wydać owe sto kilkadziesiąt złotych na „Grand Theft Auto"? Na pewno tak! ***Szycha***













Grafika 80% Grywalność 95%
Oryginalność 90% Dźwięk 95%

Znakomita gra opowiadająca o perypetiach początkującego złodzieja...

WERDYKT 94%



Armored Fist 2

Symulacja czołgowa? Nareszcie... Ale z NovaLogic? To pewnie nierealna... W dodatku jakiś sequel... Nie bądźmy jednak tak sceptyczni - nie jest tak źle!

INFO

Wydawca:	**Electronic Arts**
Producent:	**NovaLogic**
Data wydania:	**Już jest**
Cena:	**ok. 160.00**
Dystrybucja:	**IPS**
Platforma:	**PC**
Wymagania Techniczne:	**Pentium 90 SVGA, 16MB RAM, 2xCD-ROM, SB**

Gra „Armored Fist" ukazała się dobrych kilka lat temu. Ale wiadomo – wszystko co dobre, szybko doczekuje się kontynuacji. To normalne prawo rynku i aż dziwne jest to, że sequel „AF" ukazał się dopiero teraz. Programiści z NovaLogic musieli dopieścić swój engine do przygotowywania układu ziemi - Voxel Space II. Pierwszą jego wersję widzieliśmy kilka lat temu w „Commanche", drugą po raz pierwszy – w „Commanche 3". Teraz jest on w „AF2" i spisuje się nad wyraz dobrze. Ale może kilka ciepłych słów o czołgu, co, CeFeK? Nie zapychaj miejsca historią, bo nie tego chcemy! Już dobrze... W „Armored Fist II" pod Twoje dowództwo oddany zostaje super-znany czołg o nazwie M1A2 Aaaa...brams! Witamy, Panie i Panowie, najczęściej spotykanego zawodnika występującego w armii lądowej US Marines! Ten czołg jest klasyką wśród gatunku: przeszedł wiele modernizacji i zawsze wyznacza standardy. Może tera(z) trochę danych technicznych, o ile je gdzieś znajdę. A tak właściwie, to po cholerę do grania dane techniczne? W zasadzie nie pomyślałem. Me imperdum. Przejdźmy więc od razu do

Mięsa

którego w tej grze nie brakuje. Prawie ją przeszedłem, a zajęło mi to bez mała dwa tygodnie. Zawiera sporo ciekawych rzeczy, a jeszcze czeka mnie tryb „Realistic". W odróżnieniu od trybu „Easy", w tym pierwszym gracz zajmuje (mniej więcej) jedno stanowisko w czołgu naraz. Nie może np. jako strzelec kierować pojazdem, a jako kierowca – strzelać. Drajwer wydaje dziwne komendy, jak np. „Tank, HEAT, 0-7-0, FiRE!" i pocisk po chwili leci. Potem przeładowywanie, zmiana celu i tak w koło Macieju. Natomiast w łatwy-mode jest zupełnie inaczej. Klawiszem ENTER wybieramy sobie cel, po czym strzelamy, nowy cel, przeładowanie, automatyczne dobranie głowicy w zależności od obiektu agresji, strzał i od nowa. Pozycji (?) w czołgu mamy kilka: trzy widoki z zewnątrz (najlepsze do grania – dają pełną kontrolę nad wozem), gdyż widok nie zmienia się w zależności od wybranego celu. Kolejne to: widok TC Buttoned (Tank Commander, czyli Nacz... Szefu siedzący w środku pancerza i podziwiający otoczenie za pomocą kamery CiTV), ten sam gość, tyle że wywalony na zewnątrz (dziwne, że jakoś nigdy nie może oberwać pociskiem...) – daje to, jak piszą w instrukcji, pełną kontrolę nad polem walki. Jest on, mimo wszystko, nie do końca potrzebny – no, ale tylko dzięki niemu da się używać działa „pięćdziesiątki". Pozostaje, już skoro mówimy o uzbrojeniu, działko 7.62 (kaem) i trzy rodzaje pocisków: SABOT (Armor Piercing Fin Stabilized Discharging Sabot) służy do przebijania każdego rodzaju pancerza. Generalnie niszcz tym czołgi wszelkiego rodzaju i wozy opancerzone, aczkolwiek te ostatnie lubią sobie powąchać ołów w postaci działka COAX. Głowice HEAT (High-Explosive Anti Tank) – jak sama nazwa wskazuje, ale też lubują się w strukturach betonowych, takich jak np. domki niewinnych (YeZ!) cywilów. Zostają nam na koniec STAFF-y (Smart Target-Activated Fire-and-Forget [Plug-and-Play?]). Generalnie są najlepsze nie tyle na jakieś dżipy, co na śmigłowce. Jeden taki i z HiNDa pozostaje kupa dymiących... to znaczy dymiącego metalu. Jak widać, arsenał mamy spory. A ponieważ miejsca brakować zaczyna, a jeszcze sporo rzeczy, więc krótko dokończę temat główny. Widoki dalsze to: mapa taktyczna, widok gunnera (spod lufy; romantyczny, nie?), widok dalmierzowca (nie wiem, czy to nie ten sam facet) i... to tyle. Ale to wszystko, oczywiście, byłoby bez różnicy w porównaniu do „M1A2"

„Myślałem, że popuszczę, kiedy łuska z impetem wypadła z zamka i upadła mi na brzuch."











z Dynamixu (gierka z 1989 roku). Zdecydowanie dopracowana jest

Strona Dźwiękowa i Słuchowa

Wąchać płytek nie będę, bo jeszcze je zabrudzę, więc będzie tylko o dwóch zmysłach. Ruszamy. I co się pojawia? Błoto lub śnieg, w zależności od krainy, gdzie rozgrywają się kampanie (5+trening, ale nie będę o tym pisał, bo szkoda miejsca; generalnie nic ciekawego, ale zawsze walczymy z ruskimi T-72, T-80, HiND-ami, BMP-s i artylerią – czasem pomagają nam POLSKIE(!) oddziały), wypada nam spod gąsienic. Do tego dochodzi piasek, pył i kurz, tworząc w sumie dość realne otoczenie. Po strzeleniu czołg trochę się cofa (albo raczej: przemieszcza się w odwrotną stronę niż skierowana jest lufa), aby potem wrócić na pozycję. Jest to bardzo dynamiczne i w sumie wygląda naprawdę ładnie. Do tego dochodzi smużka dymu z lufy, która po chwili rozrzedza się i miesza z otoczeniem. Dobre! Ale są w tej grze rzeczy, które denerwują. Na przykład: w momencie, kiedy mój gunner (ogniomistrz?) wykryje jakiś cel i ja wydam komendę do odpalenia, a przeciwnik wywali granat dymny przed siebie (te ustrojstwa wytwarzają niezły dym), to otrzymuję komunikat: „target obscured" i... pocisk czasem leci, a czasem nie. To może niech będzie tak, że albo leci w całej grze, albo siedzi w środku i się nie rusza? Będzie albo wygodnie, albo realistycznie. Oczywiście, w momencie, gdy ja widzę dokładnie cel zasłonięty „smołkiem", mój celowniczy – nie. I oczywiście nie może się domyślić, że gdy strzeli w środek tego „kłębowiska", to wtedy trafi przeciwnika. W symulacji uwzględniono natomiast wytrzymałości pancerzy. Każdy z czołgów ma najgrubszą warstwę stali na przedzie, a z tyłu – najcieńszą. Ale ma to znaczenie tylko w momencie strzelania z działka bądź rakiet HEAT. Wracając do kwestii wymienionej w tytule akapitu, czyli dźwięku – odgłosy są dobre, jak na przykład komunikaty załogi czy rozmowy ze sztabem. Ale jest jedna słaba strona: muzyka. Jest tak fatalna, że moje uszy wymagały reanimacji po trzech minutach słuchania. Panowie Muzycy z NovaLogic! Wiem, że nie czytacie i tak tego, ale jak któregoś dorwę, to w zamian każę mu słuchać Krawczyka czy innego Disco Polo! Sterowanie w grze jest rozwiązane bardzo sprawnie: za pomocą klawiszków kursora kierujemy naszym szacownym pojazdem, aby z klawiszem Ctrl obracać lufą. Owszem, kierowanie typu: ja-jadę-prosto-i-kieruję-lufą-na-cele, (bo ten gunner nie widzi, głąb) wymaga naprawdę sporego treningu i ślęczenia nad grą. Aha, co jeszcze warto zobaczyć, to krajobrazy przy bitwach – czasem jest to czerwone niebo... Ponadto bardzo efektowny jest „indżyn" Voxel Space II, dzięki któremu patrząc się na świat z widoku kommandera, możemy dostać morskiej choroby od falowania czołgu na górkach i dołkach.

Ostatnie Słowo

chyba należy się tym, którzy na serio prawie podjęli decyzję o zakupie tego „kawałka softwareu". Zastanów się nad kilkoma rzeczami. Pierwszą z nich jest: jak szybko się frustrujesz? Bo ja przestałem grać po kilku próbach przejścia jednej misji... jak dla mnie, poziom trudności za szybko skacze do góry, a dzieje się to razem z ZEROWYM wzrostem kwalifikacji załogi. I w pewnym momencie okazuje się, że jestem z połową mojego plutonu (jeszcze jeden czołg) w kanionie (były nas dwa plutony, ale półtora wycieli Ruscy), naprzeciw duża polana, przed nią rów, a w polanie 12 czołgów T-72 i T-80... Oni mają nasze namiary, lecą pociski artyleryjskie. Wołam air support: „Air support is not available". Myślę: „Co jest, komandos, czyżby tylko dwa helikoptery (strącone już) były dla mnie dostępne?" Ale chyba tak jest. Lufa w lewo, wyjeżdżam. Widzę jednego. Odpalam. Tracę go z widoku (wpadam do rowu, to i gunner „ślepnie"). Wołam szybko support artylerii, ale okazuje się, że jest również niedostępny... Mój kolega wyjeżdża, ale niestety... HiND mu daje popalić. Po chwili jestem sam, a dookoła 11 czołgów. I choćbym miał 4 lufy, to i tak ich nie załatwię... Ale jeśli jesteś chorobliwie ambitny, to dlaczego nie spróbować? Gwoli ścisłości: nie jest to jedna z końcowych kampanii, a z początkowych. Drugą rzeczą, która skłania do rozmyślań nad zakupem tego tytułu są

Wymagania Sprzętowe

Powiedzmy sobie szczerze: poniżej P 150 nie schodź, a i wtedy kilka czołgów spowoduje zatrzymanie gry. Na P200 jest trochę lepiej, ale też nie różowo. „A czy ten CeFeK nie ma akceleratora?" – zapytacie. Owszem, ma, tylko... producenci najwyraźniej nie mieli pieniędzy na zaimplementowanie obsługi wspomagaczy 3D do tego programu. Oj, nieładnie, nieładnie... Ale jeśli lubisz czołgi, to dlaczego by nie spróbować? **CeFeK 102.5**

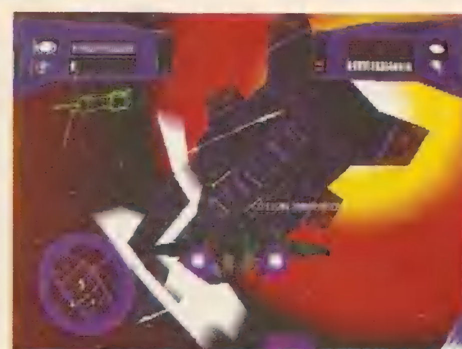
Grafika 90% Grywalność 89%
Oryginalność 89% Dźwięk 89%

„Kopie, jeśli masz mocny sprzęt i kochasz wojskowe komendy rodem z „Captain (Baron) Jakka"... Odłamkowym, Grisza, Ładuj!"

WERDYKT 89%







Colony Wars

Wydawać by się mogło, że w dziedzinie symulatorów kosmicznych nic nowego nie można wymyśleć. Takie hity jak „X-Wing vs Tie-Fighter" czy „Wing Commander IV" mają mocną pozycję i nic ich nie zrzuci z piedestału. Czy aby na pewno?



INFO

Wydawca:	**Psygnosis**
Producent:	**Psygnosis**
Data wydania:	**Już jest**
Cena:	**229.00**
Dystrybucja:	**Sony Poland**
Platforma:	**PSX**
Wymagania Techniczne:	**Standardowe**

Widziałem już w swoim żywocie kilkanaście gier tego gatunku i tylko część z nich przypadła mi do gustu. Gdy po raz pierwszy zobaczyłem najnowszy produkt Psygnosis, to myślałem, że stanę się klientem jakiegoś ortodonty. Oczy wyszły z orbit i przylgnęły na stałe do ekranu. Pomyślałem, że jak zacznę grać, to stracę kawał życiorysu i nie myliłem się!

The Story

Legenda w „Colony Wars" nie jest zbyt oryginalna i nie ma takiej głębi, jak w „Wing Commander III, IV". Na szczęście jednak nie eksploatuje tematu „Star Wars" - wreszcie coś oryginalniejszego). Pozwoliło to bowiem autorom na umieszczenie elementów niedostępnych i mocno różniących się od produkcji LucasArts. Wracając do legendy... W odległej przyszłości ludzkość rozprzestrzeniła się po całym kosmosie, obejmując w swoje władanie czterdzieści światów i pięć systemów gwiezdnych. Niestety, gdy tylko Imperium się rozrosło, stało się zbyt zaborcze i dyktatorskie (woda sodowa uderzyła do główek, tak to bywa z wielkimi imperiami). Mała grupka kolonistów zwana Ligą Wolnych Światów powstała, aby wyzwolić się spod władzy Imperium. Ty, jako młody pilot Ligi, będziesz musiał zaliczyć wiele misji (ponad 70!) podzielonych na 18 rozdziałów, aby pomyślnie zakończyć grę. Jeśli właśnie przebudziłeś się po niezbyt interesującej historii, to wiedz, że system misji nie jest sztywny – twoja porażka w bitwie nie powoduje od razu końca gry. Fabuła rozwija się wraz z kontynuowaniem zabawy, a Twoje osiągnięcia wpływają na ostateczny wynik kampanii. Jak widać, nie trzeba koniecznie zatrudniać gwiazd ekranu, aby nakreślić interesującą fabułę.

Hot Stuff

Jak zapewniają autorzy, w grze mamy do czynienia z ponad 60 rodzajami statków. Są to zarówno myśliwce Twoje i przeciwnika, ale także spora liczba jednostek transportowych, cywilnych, wielkich niszczycieli i stacji kosmicznych. To ogromne zróżnicowanie powoduje, że gracz naprawdę wczuwa się w wykonywane misje. To, co mnie ucieszyło, to brak zrzynek z „Gwiezdnych Wojen" czy ze „Star-Treka". Do tego dochodzą całe masy rozmaitych broni. Od laserów, niszczycieli osłon, rakiet, impulsów elektrycznych, działek plazmowych i wielu innych przydatnych urządzonek (brak wycieraczek do uszu jest przykry ;-).

A Graphics To Die For...

Jest to najlepiej wyglądająca graficznie gra, jaką ujrzały ludzkie patrzałki. Czegoś takiego nie zobaczysz na żadnym „niebieskim" blaszaku. Zacznijmy od tego, że gra pracuje w trybie wysokiej rozdzielczości (512x240) z prędkością ponad 30 klatek na sekundę. Do majstersztyków zaliczyć można tła kosmiczne – Ci z Was, którym wydaje się, że kosmos to czarna przestrzeń z białymi kropkami, są w błędzie. Jeszcze lepiej ukazane jest zjawisko pędu - większość gwiazd ulega rozmyciu i tworzy smugi. Cudowne przejść kolorowych mgławic, oddalone planety, odległe słońca, wielkie wiry (a w zasadzie czarne dziury) czynią kosmos żywym jak nigdy dotąd. Jeśli dodasz do tego bajecznie wykonane obrazy eksplozji, laserów, świateł, wygląd samych statków (doskonale teksturowane powierzchnie) oraz kinowej jakości





wstawki renderowane, mamy obraz całkowitego zwycięstwa (tak na marginesie, filmy trwają około pół godziny, więc nie dziwi objętość gry – 2 CD). Długo można by rozwodzić się nad jakością grafiki, a i tak słowa oddadzą to tylko w części – moim zdaniem „Wing Commandery" to przy „Colony Wars" gra drugoligowa. Spójrzcie na dołączone screeny i biegnijcie do sklepu po gierkę, grafika Was zmiażdży.

Music Box

Filmowemu wręcz wykonaniu gry musi towarzyszyć odpowiednio skomponowana ścieżka dźwiękowa. Oprócz niewątpliwie monumentalnej i wspaniale brzmiącej muzyki, mamy wiele realistycznych efektów. Odgłosy laserów, salw rozbijających się o osłony, wybuchy pokonanych, głęboki i przestrzenny (w końcu to Dolby Surround) szum silników mogą przyprawić o dreszczyk, wszystkich kosmicznych wojowników. Całość uzupełnia klimatyczny i spokojny głos lektora, który nie tylko streszcza fabułę, ale także informuje o celach misji i wydarzeniach na polu walki. W dobrze nagłośnionych pomieszczeniach wrażenia z gry są co najmniej powalające. Jedyną wadą jest brak możliwości odsłuchania muzyki na zwykłym odtwarzaczu CD, ale to tylko takie moje „widzimisie".

Sweet Honey

Firma z Liverpoolu nie zapomniała o tym co najważniejsze, czyli o przyjemności grania. Ponieważ poziom trudności nie jest abstrakcyjny, misje są zróżnicowane, fabuła nieliniowa, a wykonanie perfekcyjne. Grałem w „Colony Wars" trochę czasu i muszę przyznać, że zostałem zauroczony. Mimo swojego lekko zręcznościowego charakteru gra ma wiele elementów symulatorów (o ile w ogóle można mówić o symulatorze czegoś, co jeszcze nie wymyślono). Rozgrywkę uprzyjemnia fakt, że są aż trzy widoki na pole walki (z kabiny, całoekranowy i zza statku) pomagające dostosować grę do potrzeby chwili (przykładowo: lasery przeciwnika łatwiej omijać obserwując akcję z perspektywy osoby trzeciej). Jak przystało na nową produkcję, gra doskonale współpracuje z najnowszym analogowym padem Sony – po spędzeniu przed ekranem kilku godzin stwierdzam, że nowego sterownika nie zamieniłbym na żaden inny. Decyduje o tym szybkość działania i duża precyzja (można trafić statek laserem w klapkę od paliwa ;-). Jedyne, czego mi brakuje (a co trudno nawet sobie wyobrazić), to możliwość gry na dwóch graczy i przez Internet (wiem, że teraz pukacie się w czoło albo rwiecie naszą gazetkę na strzępy). Trzeba przyznać, że bitwy z udziałem żywych graczy byłyby niewątpliwie znacznie przyjemniejszą zabawą.

A Must Have

Jest to gra obowiązkowa dla posiadaczy PlayStation. Zaręczam, że nie tylko nie zawiedziecie się, ale bezproblemowo możecie zadziwić nią niejednego kolegę z N64 i pecetem. Nie mam zielonego pojęcia jak można było wydać tak dobre dwie gry w jednym czasie („G-Police" i „Colony Wars"), ale jak widać Psygnosis jest zdolny do wszystkiego. Na koniec, w mojej głowie powstaje tylko jedna myśl: czy możliwe jest zrobienie czegoś lepszego w dziedzinie symulatorów kosmicznych? W końcu chodzą plotki o piątej części „Wing Commandera", a i LucasArts nie spocznie na laurach po ostatnim „X-W Vs TF". Na razie „Colony Wars" jest numerem jeden!

Baron Jack

Grafika 93% Grywalność 89%
Oryginalność 78% Dźwięk 86%

„Wytnij z „Wing Commandera" filmy, popraw grafikę o 200%, a otrzymasz „Colony Wars", numer 1 wśród kosmicznych symulatorów".

WERDYKT 91%







Star Trek: Starfle

INFO

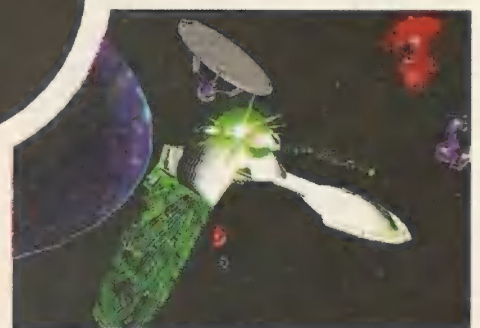
Wydawca:	Interplay
Producent:	Interplay
Data wydania:	Już jest (UK)
Cena:	Nieznana
Dystrybucja:	Brak
Platforma:	PC, PSX
Wymagania Techniczne:	Pentium 90 SVGA, 16MB RAM, 4xCD-ROM, Win95

„Startreków" mamy ostatnio dużo. Kilka numerów temu przywitaliśmy się z Generacjami, a tu pojawia się Akademia Floty. I pomyśleć, że czekają nas klony Unreala, oparte na motywach Federacyjnych...



Tak już to bywa, że posiadacz licencji z reguły za sam tytuł gry sprzedaje ją w kilku tysiącach egzemplarzy. Resztę klientów naganiamy my, czyli prasa. Dziś Gry Komputerowe nagonią klientów firmie Interplay, a graczy gierce „Star Trek: Starfleet Academy". Kilka słów wprowadzenia, a potem przystąpimy do dzielenia gierki na czynniki pierwsze, czyli do zrecenzowania. Nauka. Puste słowo dla niektórych oznaczające przykrą konieczność, aby dojść w życiu do czegoś. A czy wiecie (wiecie...), że takie sławy jak kpt. James T. Kirk też się kiedyś uczyli? To oczywiste, bo gdzieś wykształcenie zdobywać musieli, aby prowadzić wielki statek kosmiczny klasy Constitution czy chociażby Miranda. A gdzie? Oczywiście, nie pod blokiem ani nie w Staszicu... nawet nie w Harvardzie. Otóż, w Akademii Floty Gwiezdnej! Dostają się tam wybrańcy losu, najlepsi z najlepszych. Jest tam ciężko, i to nie tylko fizycznie, ale i psychicznie. Od przyszłego kapitana wymaga się wielkiej sprawności umysłowej, pamięciowej i szybkiego podejmowania trafnych decyzji. Co zrobić, aby wyperswadować szaleńcowi zniszczenie naszej planety? Jeden jego strzał i „baj-baj"... Co zrobić, aby pogodzić dwóch kapitanów, którzy wzajemnie się o coś oskarżają? Zobaczysz w kilku pierwszych misjach... W sumie jest ich dwadzieścia siedem, a każda z nich jest przeplatana doskonałej jakości filmikami interaktywnymi, w których masz wpływ (poprzez podejmowanie umiejętnych decyzji) na morale i samopoczucie załogi. A jest ona liczna. Nauczyciele Akademii udzielają Ci przed każdą misją kilku dobrych rad (również w filmikach; w sumie gra jest na 5 CD!), które warto zapamiętać, bo naprawdę nie jest to czcze gadanie.







Część Fabularna,

czyli filmiki jest, jak już napisałem, doskonałej jakości. Jeśli zaś chodzi o ocenę scenariusza, to według mnie ma on tylko dwie wady. Pierwszą jest liniowość, a drugą – fakt, że żadna z misji nie dzieje się naprawdę, a jest tylko programem symulacyjnym. Ale może to i lepiej, bo po popełnieniu błędów możemy przemyśleć wszystko jeszcze raz. W sumie główną materią w grze, w jakiej się poruszamy, jest element symulacyjny. Składa się na niego kierowanie wszystkimi systemami statków (przy liniowym przechodzeniu gry, są to jednostki klasy: Excelsior (woah! 650 osób załogi, bardzo ciężki) Constitution (ten znany z serialu i filmów, klon Enterprise'a – przy czym są jego dwie wersje, Ty będziesz latał nowszą – Refit), Miranda (takie mało-średnie coś) i Oberth (jednym dmuchnięciem zjednoczysz go z Absolutem), a przy graniu sieciowym – możesz dowodzić dodatkowo jednostkami klingońskimi, romulańskimi i innych, nieznanych ras). Przy czym – uwaga – niezależnie od nacji, klasy etc., kokpit statku wygląda dokładnie tak samo! Ba, w środku siedzi ta sama załoga! Jedyną różnicą jest yświetlacz uszkodzeń, pokazujący zarys najważniejszych elementów statku. Wspomniałem o tzw. cut-scenes, ale nie mogę pominąć też komunikacji międzystatkowej. Ważniejsze rozmowy są, tak jak w filmie, pokazywane pod postacią filmików, gdzie znów podejmujesz decyzje – co powiedzieć, czy oficjalnie i wg reguł, czy zwró-



stanie z naszym zakochanym załogantem? Na temu pódobne pytania odpowiedź dostaniesz po wyczerpującej walce w chwale i ku glorii Federacji.

Wymagania Sprzętowe

tego produktu nie są jakoś specjalnie szokujące, może z powodu małego zapotrzebowania na moc obliczeniową przy rysowaniu kosmosu – te kilka pixelków-gwiazd nie wymaga Hexium. Natomiast, aby w miarę płynnie i bez zgrzytów wykorzystywać całą grę, potrzebujesz minimum 16 MB RAM. Jeśli masz procesor powyżej Pentium 90 i 130 MB na twardzielu, możesz być spokojny o grywalność. Aha – wymagany jest, do poprawnego wyświetlania filmików, CD o prędkości poczwórnej. Co do tych ostatnich, to dla osób nie będących „na Ty" z językiem angielskim przewidziano możliwość wyświetlania pod obrazami tekstu aktualnie mówionego. Bardzo pomocne dla raczkujących w języku Szekspira.

Moje Pierwsze Misje

były bardzo trudne. Po trzydziestu minutach sam się śmiałem z mojej nieporadności. Wyjąłem z pudełka z grą kartkę z klawiszologią, złożyłem ją tak, aby przypominała trójkąt, postawiłem na monitorze i czasem ją obracając (na każdej ze ścianek są komendy klawiszowe dla innej sytuacji – walka, nawigacja itp.) zainstalowałem program. Nawet nie poinformował ile zajmie miejsca. Odpalam – owszem, Dolby mi imponuje, logo Paramount już gdzieś widziałem... whoa! Co to za typ filmowania? Animowane tło i nałożone postacie, sfilmowane w maksymalnych detalach! Bardzo ładne. Dalej misja treningowa: test z używania phaserów. Zapewne zainteresuje Was, że mają one dwa tryby działania – normalny (taki, w którym robią sieczkę) i tzw. wyłączający (disabling – powodują uszkodzenia systemów statku, ale na tyle, żeby się on trzymał z całości – można wtedy się popastwić albo pogadać z kapitanem bez obawy o swoją skórę... pfu! kadłub). Statek też jest wyposażony w znany z innych strzelaninek kosmicznych tractor beam – wiązkę przyciągającą inne obiekty zawieszone w kosmosie. Pierwszym zadaniem jest zniszczenie wszystkich min w sektorze – uważaj, parzą! Potem trzeba z ostatniego pola „ztraktorować" ich statek-kontroler i doprowadzić do naszej bazy. Druga jest już trudniejsza, tu będziesz korzystał z trójwymiarowej mapy kosmosu, używał dużych ponadświetlnych prędkości itp. Postrzelasz sobie także do tych Klingonów, trochę

et Academy



cić się do Obcego kapitana po imieniu – i takie tam. Mniej ważne dialogi są tylko słyszane, ale

Dźwięk i Grafika

są wykonane doskonale. Kosmiczna walka jest prowadzona z kokpitu statku (albo z „wirtualnego kokpitu" – patrz skriny, polecam ten tryb), a my mamy do dyspozycji określoną liczbę wyrzutni torped fotonowych i banków phaserów. Jak w życiu, także i tu nie ma zbyt dobrze – torpedy są dość wolno przeładowywane i lubią się kończyć, a phasery także nie grzeszą szybkostrzelnością. Generalnie walka kosmiczna jest bardzo zajmująca, gdyż mamy też takie detale, jak celowanie w konkretny element statku przeciwnika. Skoro już jesteśmy przy tematach ogólnostatkowych – spieszę donieść, że w ferworze walki nie należy zapominać o energii. Ta tajemnicza rzecz, produkowana przez generatory statku, jest potrzebna do działania systemów tegoż. Możemy ją rozdzielać i na przykład przeznaczyć większą liczbę na skaner przestrzeni (w misji bodajże czwartej), aby znaleźć ukryty statek przeciwnika. Inteligencja tego ostatniego nie stoi na zbyt wysokim poziomie, aczkolwiek już na najprostszym sprawia czasem problemy. Potem nie ma zbyt wielkiej różnicy, ale co z tego – grasz, aby poznać coraz bardziej intrygującą i wciągającą fabułę. Co się









porozmawiasz. W sumie dają przedsmak tego, co Cię czeka dalej. A będzie tego sporo... Wypadałoby tera(z) zadać ostatnie pytanie, na które teoretycznie zresztą odpowiedziałem na wstępie tej recenzji –

Kupić, Nie Kupić?

Wiadomo że zawsze warto potargować (się), ale ile by nie chcieli, uważam, że warto wejść w jej posiadanie (legalnie!). Jest to kawałek dobrze wykonanego softłeru, z profesjonalną obsadą aktorską (grali ludzie z filmu „Star Trek"), charakteryzujący się wysokim stopniem grywalności. Naprawdę wciąga, a zmagania z plugawymi Romulanami czy ich marionetkami w Federacji – Klingonami są warte grzechu, a nawet zarwania nocy (czy dwóch, czy...). **CeFek**

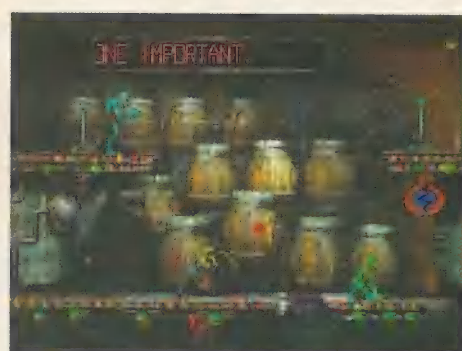
Grafika 85% Grywalność 89%
Oryginalność 80% Dźwięk 80%

„Łączy prostotę w prowadzeniu wielkiego statku z całkiem interesującym wątkiem przygodowym. Warto się skusić."

WERDYKT 83%

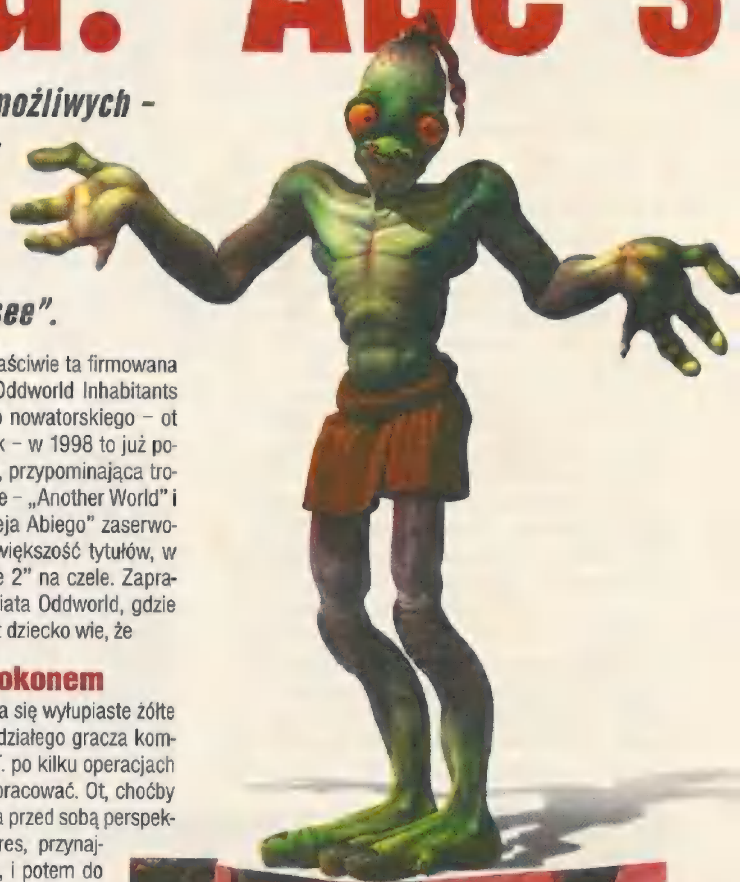






Oddworld: Abe's

Początek roku sprawił mi niespodziankę najmilszą z możliwych – przyniósł ze sobą, bez wcześniejszych szumnych zapowiedzi, nieprzeciętną gierkę, która wciągnęła mnie na dłuższy czas, nie pozwalając wstać od komputera, mimo próśb i gróźb rodzicieli, nauczycieli, psychiatrów i komornika. Taka jest właśnie „Abe's Oddysee".



INFO	
Wydawca:	**GT Interactive**
Producent:	**Oddworld Inhabitants**
Data wydania:	**Już jest**
Cena:	**Tel.**
Dystrybucja:	**LEM**
Platforma:	**PC, PSX**
Wymagania Techniczne:	**Pentium 90 SVGA, 16MB RAM, 2xCD-ROM, Win95**

Wydawać by się mogło, że autorzy gier, podobnie zresztą jak reżyserzy filmowi, zapomnieli ostatnio, jakie funkcje powinny spełniać ich produkty. W pogoni za coraz lepszymi engine 3D, efektami graficznymi i ozdobnikami, zatraciła się gdzieś tzw. „opowieść". Wspaniała historia, która wciągała gracza, i niczym dobra książka, pozwalała mu zapomnieć o bożym świecie, że o lekcjach, stygnącym obiadku czy zamarzniętej pod zamkniętymi drzwiami cioci nie wspomnę. Dlatego też co bardziej wymagający gracze zaczęli narzekać, że nowym grom brakuje duszy, że mimo iż szybkie i efektowne, nie magnetyzują już tak jak kiedyś. Właśnie dlatego „Abe's Oddysee" uderzył niespodziewanie niczym grom z jasnego nieba. Właściwie ta firmowana przez GT i debiutującą grupę Oddworld Inhabitants gra nie ma w sobie nic takiego nowatorskiego – ot zwykła dwuwymiarowa (tak, tak – w 1998 to już powoli ewenement) platformówka, przypominająca trochę zapomniane wielkie przeboje – „Another World" i „Flashback". A mimo to „Odyseja Abiego" zaserwowała mi silniejszy wstrząs niż większość tytułów, w które grałem ostatnio, z „Quake 2" na czele. Zapraszam więc do tajemniczego świata Oddworld, gdzie żyje Mudokon Abe. A tam nawet dziecko wie, że



Ciężko jest być Mudokonem

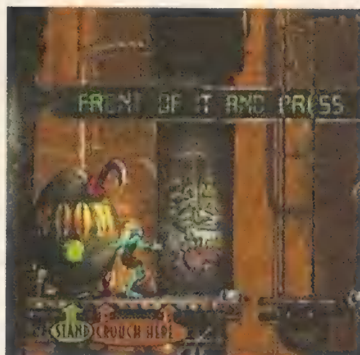
Nie dość, że jest się zielonym, ma się wyłupiaste żółte oczy, zgarbioną postawę zatwardziałego gracza komputerowego i w ogóle wygląd E.T. po kilku operacjach plastycznych, to jeszcze trzeba pracować. Ot, choćby tak jak nasz bohater. Jakie on ma przed sobą perspektywy? Ja, niżej podpisany Piotres, przynajmniej kiedyś pójdę na uniwerek, i potem do końca życia harował będę za psi grosz – a on? Nic tylko szmata, szmata i wybielacz do podłóg. I co gorsza – właśnie przez przypadek podsłuchał tajną naradę Sligów, a informacje, które dotarły do jego wklęsłych małżowin usznych, nijak nigdy nie powinny do nich trafić. Dlatego też nasz mały Abe od tej pory będzie wielce poszukiwanym przestępcą i cały czas jego głównym celem będą: uciec, uratować skórę, zachować życie i nie dać się zabić (w dowolnej kolejności). Oprócz tego czeka go jeszcze jedna ważna misja – uratować jak najwięcej zniewolonych braci Mudokonów. W tym miejscu należy się jeszcze jedno głębsze wyjaśnienie – bowiem na planecie Oddworld egzystują sobie niepokojowo dwie rasy – Mudokoni (których przedstawicielem jest nasz zielony bohater) oraz Sligowie. Ci ostatni, jako nacja silniejsza, uzbrojona w karabiny Kałasznikow i o wyglądzie – nie przymierzając – tchórzofredki, zniewoliła biednych Mudokonów, zamykając ich w kopalniach, zakładach przetwórczych itp., i zmuszając do pańszczyźnianej pracy. Co gorsza – Sligowie postanowili pewnego dnia eksterminować wszystkich Mudokonów. Tak więc przyszłość naszego bohatera nie rysuje się zbyt różowo – ale skoro i tak nie ma już nic do stracenia, postanowił, że raz na zawsze zrobi z tym porządek.



Poznajmy się

„On nie jest może ładny, ale ma miły wyraz twarzy i ładny głos" – jak określiła Abiego pewna urocza przed-

stawicielka płci przeciwnej. O wpływie gry na dziewczyny napiszę jeszcze nieco później, teraz wypadałoby przyjrzeć się naszemu bohaterowi. O jego wyglądzie macie już jakie takie pojęcie, czas więc zobaczyć, co potrafi. A potrafi wiele. Tak jak każdy bohater platformówkowy może biegać, skakać, schylać się itp. Jest to jednak istota całkowicie pacyfistyczna. Nie ma broni, nie używa broni, czy też po prostu – nie może się do żadnej dorwać (hie, hie). Czyli – w bezpośrednich starciach z wrogami jest całkowicie bezbronny. I właśnie w tym tkwi szkopuł, i zarazem cała idea gry. Musimy przeprowadzić Abiego przez kilkanaście dość długich poziomów, używając zamiast kilogramów ołowiu – kilogramów szarych komórek. Manipulujemy więc różnymi dźwigniami, uciekamy, skradamy się, cały czas brnąc coraz głębiej w fabułę, aż znajdziemy sposób na pokonanie znienawidzonych Iligów. Pomagają nam też czasem i inni mieszkańcy, czasem wrodzona głupota i słabe punkty przeciwników, które należy odkryć i wykorzystać. Dodatkowym atutem jest Moc (ale nie ta, o której myślicie) nazwana tutaj Chant, która pozwala Abiemu przejąć kontrolę nad Sligami. Jeżeli więc damy naszemu bohaterowi odpowiednio dużo czasu na jej zastosowanie, będziemy mogli wskoczyć w skórę tchórzofretki z kałaszem i ruszyć do oczyszczania przejścia... Gra cały czas wymaga od nas dwóch rzeczy – myślenia i zręcznych palców. W takiej właśnie kolejności. Cały czas stawia też nam nowe wyzwania. A to rzucając kamieniem umiejętnie detonujemy pole minowe, czy dźwigniami uruchamiamy system kanałów powietrznych, a to wiedząc o wzajemnych animozjach Scrabów (takie przerośnięte skorpiony) doprowadzamy do ich „przypadkowego" spotkania, czy poznaną po drodze melodyjkę odgwizdujemy, aby otworzyć dalsze przejście. Nasz Abe jest również istotą gramotną – potrafi wydać z siebie kilka mniej lub bardziej artykułowanych dźwięków, do których należą m.in. „Cześć", „Chodź ze mną", „Czekaj" oraz hmm...głośna manifestacja zjedzenia dwóch puszek fasoli... (prawda że elegancko wybrnąłem?). Pozwoli to dogadać się z członkami własnej rasy, których szczęśliwe wyprowadzenie z niewoli jest przecież jednym z głównych celów gry.



Oddysee



Inny świat

Nie bez powodu na początku przywołałem kultową „Another World". Wszyscy pamiętamy, jak znakomicie była tam zbudowana wizja innego, fantastycznego świata. Podobnie udało się to twórcom „Abe's Oddysee" – po drugiej stronie ekranu czeka na nas Oddworld, stworzony tak naturalnie, tętniący kolorami i życiem, że niemal możemy uwierzyć, iż gdzieś tam istnieje naprawdę. Wpłynęło na to wiele czynników, ale przede wszystkim – zjawiskowa grafika. Kolorowa, miejscami monumentalna, miejscami bardzo „klimatyczna", a do tego, cały czas inna. Tutaj każda plansza wygląda tak, jakby stanowiła oddzielną pracę profesjonalnego grafika, zeskanowaną i ożywioną w komputerze. Nie jakieś tam prymitywne cartoony a'la Mario – fantastyczny styl całości przypomina trochę pewnego rynkowego Latającego Holendra – „Heart of Darkness" (ostatnio znów chodzą słuchy, że jednak się ukaże). Jest podobnie „realny", o ile o realizmie w przypadku platformówek można mówić.

Do tego dodać należy oprawę dźwiękową – całkiem niezłą muzykę i całą masę dźwięków, jakimi tętni Oddworld. Terkotanie mechanizmów, odgłosy zwierząt, wiatru czy chociażby skrzekliwe rozmowy Sligów. Wszystko to jest kompletne i spójne, a różnorodność odwiedzanych miejsc sprawia, iż nigdy nie jest monotonnie. Zachwyca również stopień interakcji naszego bohatera z otoczeniem. Wszystko odbywa się na zasadach ciągu przyczynowo-skutkowego, i zdaje się, iż nie ma takiej czynności, którą my możemy wykonać, a o której nie pomyśleli autorzy. Postacie żyją własnym życiem. Raz obudzony Slig zachowa czujność i nie da się już tak łatwo wyrolować. Zostawiony wierzchowiec zaczyna „rozpaczać", zagadnięty – zabawnie odchrząkuje. Nasz bohater również zdaje się być żywy i bardzo szybko zdobywa naszą sympatię. Czy chociażby stuknijcie nim głową o ścianę... głupota prawda? I Abe też się wścieknie.





Testowano na dziewczynach!

Z pewnością nie jestem jedynym, dla którego w grze bardzo liczą się atmosfera, fabuła i dusza. A produkt GT z pewnością posiada te cechy. „Abe's Oddysee" to obszerna, przyciągająca platformówka, wymagająca jednocześnie niezłego główkowania. To doznanie zmysłowe – piękna wizja fantastycznego świata, budowana znakomitą oprawą i dużym ładunkiem myślenia koncepcyjnego autorów. I wreszcie – to przygoda, opowieść, Odyseja, którą należy przeżyć wraz z Abim. Gra jest na tyle dobrze wykonana, że nie mogę odnaleźć w niej większych wad, co najwyżej przeszkadzać może początkowo trochę skomplikowane sterowanie bohaterem, którym za łatwo można cały czas gdzieś wpaść, ale można się przyzwyczaić.

Przygody małego Mudokona mogą zaintrygować wszystkich. Co jakiś czas pojawia się taki produkt, w który zagrywają wielbiciele symulatorów, stratedzy czy wyznawcy „Quake'a". I jeśliby poszukiwać kandydata na taką grę sezonu zima/wiosna, to z pewnością „Abe's Oddysee" ma największe szanse. Tylko nie zróbcie tego błędu co ja i nie pokazujcie tej gry dziewczynom. Znane z odrazy dla gier, zapałają nagłą miłością do Abiego, blokując komputer na wiele godzin. Uwaga – znam to z autopsji. Oderwanie od klawiatury może być trudne i bolesne...

Autorzy zapowiadają, że „Abe's Oddysee" to tylko pierwsza część dłuższego cyklu o tajemniczym świecie Oddworld. I mam nadzieję, że słowa dotrzymają, czego Wam i sobie życzę.

Piotres

Grafika 89% Grywalność 90%
Oryginalność 90% Dźwięk 85%

Zjawiskowa! „Abe's Oddysee" zaserwowała mi silniejszy wstrząs niż większość tytułów, w jakie dane mi było ostatnio pogrywać.

WERDYKT **89%**

Bushido Blade

Z pewnością wielu z Was przyzwyczaiło się już do pewnych modeli, które obecne są w dzisiejszych produkcjach komputerowych. Dobre pomysły są rozlicznie kopiowane przez konkurencyjne firmy w oczekiwaniu na szybki zysk. Czasami jednak pojawia się produkt, który łamie owe standardy i wprowadza coś zupełnie nowego – i tak oto rodzi się gwiazda...



INFO

Wydawca:	SCEE
Producent:	Squaresoft
Data wydania:	Luty/Marzec
Cena:	229.00
Dystrybucja:	Sony Poland
Platforma:	PSX
Wymagania Techniczne:	Standardowe



Dawno, dawno temu, na ziemiach japońskich wielu było wojowników. Niektórzy doprowadzili kunszt walki do doskonałości. Stali się jednością ze swymi mieczami. Oni to, pragnąc przekazać swe doświadczenie młodszym, zakładali Do-Jo – „szkoły doskonałości". Na wzgórzu Chugoku po dziś dzień stoi taka szkoła. Prawie 700 lat liczy już sobie legendarny Pałac Głębokich Odbić. Pamięta czasy Muromachiego i jemu potomnych. Swych podopiecznych naucza tajnej sztuki Narukagami Shintouryuu. Przyszedł niegdyś czas, gdy pałac objęła we władanie grupa złych wojowników, zwących siebie Kage. Nikt nie znał ich imion. Byli zabójcami i czynili zło. Pewnego dnia jeden z Kage odszedł z Do-Jo i znikł bez śladu. Zarządcy grupy natychmiast polecili pozostałym członkom odszukać i uśmiercić zdrajcę. Oto rozpoczyna się straszliwy pojedynek... Tak oto rozpoczyna się wątek fabularny „Bushido Blade" – gry, wydanej przez firmę Squaresoft, znanej każdemu PSX-owcowi z megaprodukcji „Final Fantasy VII". Cóż, „Final" niewątpliwie jest grą wybitną, aczkolwiek „Bushido Blade" nie jest bynajmniej tytułem mniej ambitnym w swej kategorii. Pośród konsolowych bijatyk stanowi ona jednak całkowicie odmienną jakość... Oki. Gdy wreszcie płytka z grą znalazła się w moim posiadaniu, czym prędzej zadekowałem ją w paszczy mojej konsolki. Trzeba przyznać, iż intro prezentuje się całkiem nieźle. W tle klimatyczna muzyka, a na pierwszym planie trenujący przed walką wojownicy. No, może tylko trochę brak tego silikonowego renderingu, ale można to ewentualnie jakoś przeboleć (co wrażliwsi niech użyją przycisku start). Oki, ruszamy dalej. Na ekranie pojawia się standardowe menu, gdzie można wybrać rządaną opcję. Dostępne są: Story Mode, Vs, Link, POV Mode, Training, Slash Mode oraz Movie i Options. Story Mode stanowi kwintesencję wszystkich możliwości – tu prócz walki, dowiadujesz się po kolei, dlaczego Twoi przyjaciele chcą cię skasować. Vs i Link to dwie opcje, dzięki którym będziesz mógł zniszczyć swego kumpla – na 2 padzie (Vs) lub po zlinkowaniu konsol (2 płytki required !). W Training i Slash Mode możesz doskonalić swe umiejętności w walce, zaś Movie pozwala na obejrzenie renderowanych filmów, dostępnych po zakończeniu gry. Menu Opcji jest bardzo bogate, umożliwia m.in. wybór stopnia trudności, włączenie/wyłączenie koloru (długo myślałem, ale nie wiem po co), dźwięku; zapis stanu gry itp. W Bushido Blade możemy wcielić się w jednego z 6 wojowników: ninję, młodziana, Japonkę, macho, mistrza w zielonym dresie i typowego samuraja (my favour). Każdy z fighterów występuje w dwóch strojach: jeden do walki, drugi do treningów. Należy jeszcze wybrać rodzaj perswadatora (tudzież narzędzia zbrodni), a może nim być: katana (taki duży tasak), rapier, Nigatana (podstawa), młot (???), Nodachi, długa szabla, krótka szabla oraz miecz. Spróbujcie kompilacji Kannuki+Nodachi – po prostu rządzi! Oki, przejdźmy do samej walki ... Pojedynki w BB to doprawdy istne widowiska! Rozgrywane są one na w pełni (oczywiście) trójwymiarowych arenach. Zrezygnowano z obecnych w każdej bijatyce pasków energii, na ich miejsce zaś pojawił się zupełnie nowy hit-system. Tu jed-



















no celne cięcie powala przeciwnika, w najlepszym przypadku zadając mu dotkliwą ranę i unieruchamiając do końa walki. Na początku pojedynku niespodzianka: mianowicie kierunkom dół/góra pada zostały przyporządkowane uskoki na boki postaci! Aby skoczyć, należy wklepać pewną kombinację przycisków! Spoko, nie? Kolejną innowacją jest dodanie możliwości realnego biegania w grze. Dlaczego akurat realnego? Do biegania służy oddzielny przycisk, zmieniający kursory naszego pada w stery kierunku! Cool, co Wy na to? Można także się wspinać na wzniesienia. Wiąże się to bezpośrednio ze strukturą aren, na których przyjdzie nam walczyć: właściwie, to trudno nazwać je arenami – są to niemalże całe światy 3D. Jeżeli graliście w produkcję z panią Croft, to wiecie o czym mówię. Tak, tak – that's true. Zeznam, iż pierwszą rzeczą, jaka przyszła mi do głowy po rozpoczęciu walki, to lekkie zmęczenie przeciwnika podróżą po plenerze. I faktycznie – ganiałem gościa przez 20 minut, zwiedzając pierwszą planszę. Mówię Wam – po prostu super-ultra-mega klimat! Biegniesz, jak tylko możesz najszybciej, za Twoimi plecami i uniesioną kataną biegnie przeciwnik i tylko marzy, aby móc rozciąć Twe plecy dwoma machnięciami miecza. Słyszysz wycie psów i hukanie sów w lesie. Nagle odwracasz się i z całej siły uderzasz Nodachi w przeciwnika. A wszystko wygląda tak realistycznie. To po prostu trzeba przeżyć! Oki, ale to nie koniec atrakcji. Jak już wiecie, wszystkie plansze są w pełni interakcyjne. Oznacza to, iż ich struktura współgra z naszymi poczynaniami. Tak więc, gdy będziesz w lesie, możesz ściąć trochę drzewa swoją bronią. Spacer po plaży to ślady Twych stóp na piasku. I na koniec opowieści jeszcze jeden totalny atak na zmysły – to wszystko można oglądać oczami wojownika – POV Mode. Bushido rządzi! Czas na stronę dźwiękową. Jest cool, naprawdę niezła. Połączenie klasycznych bębnów, fletu japońskiego z dzisiejszą muzyką, to naprawdę niezły klimat. A jeżeli jeszcze do tego dodać wycie psów, szczęk broni i szum wody, i oczywiście oryginalny japoński (w tym języku przemawiają wszystkie postacie w grze) – to mamy już 201% starożytnej Japonii w chałupie. Cóż, należy jeszcze uwzględnić kilka wad, które program niestety ma. Zalicza się do nich konieczność doczytywania kolejnych elementów scenerii podczas walki. Nie byłoby w tym nic złego, gdyby nie fakt, iż trzeba pozwolić się zbliżyć przeciwnikowi na dostatecznie małą odległość, aby część dalsza scenerii chciała się doczytać. Po drugie, dlaczego przeciwnicy nie kierują się kodeksem honoru samurajów? Mogą Cię skasować, gdy leżysz lub uciekasz. To (nie)jawne oszustwo! Brakuje mi jeszcze możliwości swobodnego treningu ciosów, bo w Training i Slash musisz się męczyć z „fighterbot'ami" (uwaga: All Rights Reserved). Brak też listy ciosów (jakichkolwiek) w menu podczas walki (menu też brakuje). Podczas walki nie pojawia się też żaden podkład muzyczny, no i grafice można zarzucić pewną rysunkowość i niedokładność (ale to kwestia gustu). Ogólnie jednak nie jest tak źle! Posłuchajcie jeszcze kilku porad dobrego wujka przed walką. Pamiętaj, że jeżeli chcesz obejrzeć zakończenie dla postaci (a nie czarny napis), to musisz kierować się surowym kodeksem Bushido samurajów. Oznacza to, iż nie wolno Ci niszczyć gościa wówczas, gdy ciągnie swój psychologiczny wywód słowny na początku walki. Nie wolno Ci także zabić leżącego na ziemi ani uśmiercić go podczas ucieczki (a on Ciebie może, he, he). Nie możesz też rzucać we wroga wachlarzem (to twoja tajna broń). Gdy uznasz te zasady, spokojnie będziesz mógł cieszyć swe oczy i uszy renderowanym filmem (każda postać ma też drugie zakończenie). Podczas wyboru zawodnika pamiętaj, iż po lewej stronie stoją najszybsi, po prawej najmocniejsi. Gdy wybierasz broń pamiętaj, iż nie tylko inaczej wyglądają i szczękają, ale mają różne masy i inaczej się nimi operuje. Nie stawaj też w pobliżu jakichkolwiek obiektów – Twa broń będzie się o nie ocierać i nici z pięknego „fatala". I ostatnia rada, acz najważniejsza – gdy wróg uderzy cię w kolano, ramię czy inną część ciała – będziesz osłabiony i czasami niezdolny do walki (po uderzeniu w kolano kulejesz do końca walki). Pamiętaj – jedno celne cięcie orężem wroga odeśle Cię do wieczności. „Bushido Blade" to niewątpliwe wydarzenie na rynku gier Beat'em up na PSX-a. Z czystym sumieniem polecam tę grę miłośnikom gatunku. ***Vidget San***





Grafika 85% Grywalność 85%
Oryginalność 92% Dźwięk 85%

To naprawdę niesamowita produkcja, pełna bardzo dobrych pomysłów. Obowiązkowa pozycja dla fanów gatunku.

WERDYKT 89%



Crash Bandicoot 2

Uważaj, jeśli jesteś fanem platformówek, „Crash 2" skopie Ci tyłek! Naughty Dog stworzyli gierkę większą, ładniejszą, zabawniejszą, ciekawszą. Zanim jednak polecisz do sklepu kupić grę, przeczytaj co o niej sądzimy.



O ile w takich grach fabuła nie jest najważniejsza, to tu mamy do czynienia z czymś wyjątkowym — historyjka została „uknuta" bardzo starannie. Jak już się pewnie domyślasz, Cortex przeżył upadek z końca pierwszej części i planuje podbój świata. W tym celu postanawia zatrudnić Crasha, aby ten zebrał 25 kryształów, potrzebnych do zrealizowania celu. Dalsze wątki poznajemy w czasie gry, w przerwach między poziomami. Musisz więc grając zwracać uwagę, aby z każdego poziomu uzyskać duży, różowy kryształ.

W przeciwieństwie do pierwszej części, uległa zmianie koncepcja gry. Crash bowiem, przemierza tzw. Warp room'y, które wyznaczają etapy gry po 5 poziomów. Po ukończeniu wszystkich pięciu (czytaj: zebraniu wszystkich różowych kryształów) czeka nas duża przeszkadzajka, czyli boss. Po pokonaniu delikwenta jedziemy windą wyżej i kontynuujemy zabawę. Zmieniono też radykalnie system zapamiętywania pozycji w grze — z powodu dowolnego dostępu do leveli nie ma kodów i całość zgrywana jest na karcie pamięci. Dobra, koniec tych technicznych smut, czas na kwintesencję.

To, co zabija każdego fana platformówek, to ogromna różnorodność poziomów i świetna grywalność połączona z doskonałą prezentacją całości. W przeciwieństwie do poprzedniczki, gra nie jest monotonna; są etapy zwykłe (chodzisz do przodu, w bok), ale są też sekcje specjalne — jazda na misiu polarnym (słodkie zwierzątko :-), ucieczka przed kamienną kulą i mamusią misia, jazda na skrzyżowaniu deski surfingowej z motorówką, lot za pomocą plecaka odrzutowego i wiele innych. Bardzo rozsądny jest też poziom trudności — o ile początkowo poznajesz poziomy, po kilku razach (czytaj: straconych życiach) zaczynasz czuć się jak u siebie (albo i lepiej:) Co szczególnie przypadło mi do gustu, to humor, jaki tryska z ekranu. Poczynając od kilkunastu sposobów, jakimi nasz pupil udaje się do krainy wiecznych łowów, a kończąc na megazabawnym tańcu zwycięstwa (to po prostu trzeba zobaczyć na własne oczy!!!) odstawianym po zabiciu bossa lub zebraniu specjalnych gemów (otrzymywane za rozbicie wszystkich skrzynek na planszy).



INFO	
Wydawca:	SCEE
Producent:	Naughty Dog
Data wydania:	Już jest
Cena:	219.00
Dystrybucja:	Sony Poland
Platforma:	PSX
Wymagania Techniczne:	Standardowe

Jesteście jednak w błędzie, jeśli uważacie, że oprawa audiowizualna gry nie uległa poprawie! Poczynając od bajecznych krajobrazów, płynności animacji bohatera (teraz można wykonywać kilka nowych czynności, m.in. czołgać, robić wślizgi, wyżej skakać i rozbijać masą ciała twarde skrzynki), a kończąc na kilku przyjemnych szczegółach, jak ślady na śniegu, padający deszcz tropikalny, odbicie obrazu na lodzie, motylki, ptaszki itp. W tyle nie pozostaje muzyka — jest szybka i genialnie uzupełnia orgię barw na ekranie (najfajniejszy motyw jest podczas ucieczki przed kulą śnieżną — James Bond w pełnej Crash'ie;) Czego chcieć więcej? Gra jest super i jeśli masz smykałkę do tego gatunku, to zapewniam, że nie pożałujesz zakupu. Warto wspomnieć o fakcie, że gra wykorzystuje analogowy pad Sony. Podobnie jak pisałem w recenzji „Formula 1 '97", tak i tu gra zyskuje kilkanaście procent grywalności przy zastosowaniu nowej zabawki. Jedno jest pewne — „Crash Bandicoot 2: Cortex strikes back" to najlepsza platformówka końca 1997 roku, a dla mnie Bandicoot jest jedyną i niepodważalną maskotką naszej szarej konsolki. ***Baron Jack***



Grafika 90% Grywalność 92%
Oryginalność 65% Dźwięk 81%

Nie czytaj tego komentarza, tylko leć do sklepu po gierkę i po analoga!

WERDYKT 93%





Fighting Force

How, how, how... ojej #▲%&!!! ... No,tak – nawet Święty Mikołaj spadłby ze swoich sanek, gdyby w którymś z listów, opatrzonych jego imieniem znalazł zamówienie na grę „Double Dragon". Istotnie, ten amigowy hicior wydaje się być starszy nawet od samego pana Świętego. Ale...

INFO	
Wydawca:	Eidos Interactive
Producent:	Core Design
Data wydania:	Już jest
Cena:	219.00
Dystrybucja:	Sony Poland
Platforma:	PSX, PC
Wymagania Techniczne:	Standardowe

No cóż, szczerze powątpiewam, by ktokolwiek z Was pogrywał jeszcze w to cudo. Spotkać dziś chociażby „pudło" z „DD", graniczy z cudem (aargh, sorry – w te wakacje widziałem taki automat z czasów apokalipsy w niejakim Olsztynie k/Częstochowy (pozdrowienia)). Dla wszystkich stęsknionych za swą eks-ukochaną bijatyką i dla wszystkich świeżych w tym temacie, Eidos stworzył „Fighting Force" – czyli ultramieszankę „DD" plus 3D plus bajery plus PSX. No to tyle 'pro memoria'. Zapewne gro z Was niecierpliwie oczekiwało pojawienia się owej gry. Trudno się dziwić – Eidos (chyba nie muszę wyjaśniać) + remake wielkiego hiciora + pełny trójwymiar (o czym później) powinien dawać efekt piorunujący. Od razu jednak pragnę zaprzeczyć, że „FF" to nie klon produkcji z panią Croft. Gra jest zupełnie inna, ale po kolei.

Dziś przyjdzie nam ocalić świat od szaleńca (no nie – znowu?). Jest nim niejaki Dr Zeng, niegdyś wielki naukowiec. Facet ubzdurał sobie, że wraz z początkiem 21 stulecia cały świat pójdzie z dymem. No niestety, coś się po...., ten tego zepsuło i w efekcie pan Z musi sam rozwalić ten nasz piękny glob. I tu oczywiście twoja działka – ująć Zenga i delikatnie wypersfadować mu ten głupi pomysł. Żeby tego dokonać, będziesz musiał przyoblec się w jedną z czterech postaci: pannę Mace Daniels (96-56-96), pakera Hawka Masona, Alanę McKendrick bądź mojego ulubionego Smashera (1,5 m w klacie). Każdy z wojowników ma inny sposób poruszania się i walki. I tak np. Smasher, mimo swej powolności, dysponuje taką parą w mięśniach, że jest w stanie wyjąć silnik z samochodu. Każda z postaci dysponuje podobnież około 50 ruchami + combosy i specjale. Tych dwóch ostatnich jest zdecydowanie za mało! Combosy to zaledwie 2 do 3 ruchów w jednym podejściu. Specjale zaś mają taką cechę, iż zabierają naszemu bohaterowi część energii witalnej, przez co na ogół pierwszy kontakt z grą kończy się gdzieś na 3 poziomie. Gdy czytałem sobie dane techniczne gry, zaskoczyła mnie jedna rzecz – programiści wszystkie ruchy opisywali ręcznie. Żadnego motion capture, tylko czysty kod. Tłumaczą to tym, iż podczas, gdy bijesz się jednocześnie z 4 kolesiami akcja musiałaby drastycznie zwalniać. A wracając jeszcze do pojedynku, to faktycznie – można naparzać się naraz z 4 kolesiami. Jest naprawdę rozglebiście. W pewnej chwili zostaje Ci już tylko puścić energożernego specjala, bo inaczej koniec. Czasami wrogowie zachowują się jednak zbyt linearnie, przez co można łatwo przewidzieć ich ruchy. Prawdziwa esencja grania przejawia się jednak dopiero w 2 players mode. Kiedy zasiądziesz z kumplem po tej samej stronie – zabawa do rana. Teraz trochę o oprawie. Aby dorwać doktora Zenga, musimy przeprawić się przez 8 poziomów, podzielonych dodatkowo na strefy. Na każdym poziomie czeka boss, którego trzeba sprytnie usunąć. Wszystkie plansze są pełne kolorów i w pełni trójwymiarowo interakcyjne. Już nie tylko możemy przemieszczać się we wszystkich kierunkach, ale i wpływać na otoczenie – przecież jakoś trzeba sobie radzić. I tak możemy atakować za pomocą znalezionych tu i ówdzie pistoletów, prętów metalowych, kijów czy innych, a także demolować niektóre elementy krajobrazu, jak samochody czy śmietniki (zawsze jest tam coś ciekawego). Niestety, wszystko w tych sceneriach rozgrywa się w ten sam sposób – te same wywrotki, ci sami kolesie. Co prawda gra tu i ówdzie przypomina o swojej nielinearności, dając Ci możliwość wyboru kolejnego starcia w niektórych etapach, ale to jeszcze trochę za mało, jak dla starego wyjadacza. Co do muzyki, to powiem tylko tyle – przez cały czas testowania „FF", między kolejnymi sesjami z moim PSX'em, płytka kręciła się bez przerwy w moim discmanie. Fajny klimat i wykonanie (no i format CD-Audio) doskonale pasuje do gry. W porządku, teraz sobie trochę ponarzekam (a co!). Po pierwsze: gra jest za prosta. Po przyniesieniu jej do domu, w 2 podejściu skończyłem ją bez kontynuacji w czasie krótszym niż 2 godziny (Smasher ruleZ!). Po drugie: po dłuższej rozgrywce zaczyna się nudzić. Ciągle tylko to okładanie złych panów i przed siebie. Żeby tak chociaż raz znaleźć jakiś klucz, nie mówiąc o jeździe samochodem czy wspinania na wysokości (happy birthday „Tomb 2"!). Sorry, nie ta liga. Po trzecie: prymitywny sposób walki. Nie wiem, jak autorzy naliczyli aż 50 ciosów (i to bez combosów i specjali). Praktycznie będziesz używał 5, no może 6 kombinacji i koniec. Poza tym jednym ciosem możesz wykończyć naraz kilku kolesi, co jest trochę dziwne, ale cóż. Na PSXa dawno już nie było dobrej scrollowanej bijatyki, tak więc nie będę dłużej marudził. **Vidget**



Grafika 85% Grywalność 60%
Oryginalność 76% Dźwięk 92%

o prostu kawał dobrej roboty i basta. Trochę za krótka i za prosta.

WERDYKT 78%

Men In Black

Zanim włączyłem CD-ka założyłem czarny garnitur, białą koszulę, starannie zawiązałem czarny krawat. Osłoniłem jeszcze, tak na wszelki wypadek oczy ciemnymi okularami i włączyłem kasetę z muzyką z filmu.



INFO

Wydawca:	**Gremlin Interactive**
Producent:	**Gigawatt Studios**
Data wydania:	**Już jest (UK)**
Cena:	**Nieznana**
Dystrybucja:	**Brak**
Platforma:	**PC, PSX**
Wymagania Techniczne:	**Pentium 100 SVGA, 16MB RAM, 4xCD-ROM, Win95**

Tak przygotowany odpaliłem grę. Patrzę, a tu już w samym demo grafika tak kaszaniasta, że aż się przestraszyłem. Na szczęście miałem pod ręką walidol, który pospiesznie zażyłem i od razu poczułem się lepiej. Może trochę przesadziłem, z tym że grafa była tragiczna. Ona po prostu bazuje na sposobie rysowania znanym z komiksów z lat 50. A te, powiem szczerze, nigdy nie były moimi ulubionymi. Ale po przejściu tego niemiłego fragmentu i odpaleniu „new game" moim oczom ukazała się całkiem, całkiem przyjemna oprawa graficzna. Na początku, co prawda wydawało mi się, że przez pomyłkę odpaliłem może „Resident Evi", ale już po chwili okazało się, że tak mi się tylko głupio skojarzyło. Z zapowiedzi wiadomo było, że mamy tu mieć do czynienia z grą będącą połączeniem przygodówki ze strzelaniną, a tu typowa zręcznościówka. No cóż, pomyślałem, pomylone misie, oczywiście pomyliło mi się. Kierowałem zatem ruchami znanego skądinąd Willa Smitha. Nawet, co mnie mile zdziwiło, postać z programu jest do niego podobna, też ma ciemny kolor skóry, jakby podobne rysy twarzyczki i ogólnie głos też brzmi podobnie. Tylko w moim garniturze nie za bardzo przystawałem do tego co działo się na monitorze, bo postać, która się tam kręciła, ubrana była w jakiś kretyński pomarańczowy bezrękawnik, białe adiki znanej firmy (które doskonale wręcz kontrastowały z moimi pięknie wypastowanymi pantoflami równie znanej choć w innych kręgach firmy). Na szczęście po przejściu pierwszego etapu wszystko zrobiło się jasne. Ale najpierw należało rozbroić bombę i skopać tyłki kilkunastu typom spod ciemnej gwiazdy i jednemu kosmicie. Co do drugiej części zadania to mając wprawę podczas rozdzielania gier do recenzji, poradziłem sobie bez problemu (u nas w redakcji nie tacy już próbowali mi odebrać co ciekawsze gierki he, he). Natomiast co do samej bomby to sprawa nie wyglądała tak różowo. Doświadczeń saperskich akurat nie mam jeszcze na swym koncie, więc kilka razy dość dobitnie komputer uświadomił mi, że przysłowia są mądrością narodu. A zwłaszcza to, że saper myli się tylko raz... Ja pomyliłem się kilka razy i dopiero po którymś razie zaczaiłem, jak należy to zrobić. I wiecie co? Udało się. Po przejściu pierwszego etapu okazało się, że o dziwo zapowiedzi nie kłamały. I co ważniejsze można już wybierać spośród 3 bohaterów (w tym jedna kobitka, jeden znany już z pierwszego poziomu Czarnoskóry oraz Biały). Towarzystwo ubrane jest w garnitury. I ogólnie dopiero od tego momentu zaczyna się zabawa. A więc wybrany przez nas bohater ma przydzielone zadanie i po wybraniu jednej z dostępnych broni specjalnych (a jest zdecydowanie w czym wybierać) wyrusza w teren. Ku memu zaskoczeniu pierwsza z przydzielonych misji nie odbywała się w Nowym Jorku, tylko... na biegunie północnym. I zdecydowanie przerodziła się w przygodówkę z elementami zręcznościowymi. Nie wiem tylko jak mój bohater mógł wytrzymać w tym dość chłodnym miejscu w samym garniturze, bez choćby kożucha, o szaliku, rękawiczkach czy ciepłej czapce nie wspominając. Ja na ten przykład tak zmarzłem grając w „MIB", że przez następne 1,5 tygodnia leżałem w łóżku zajadając na zmianę główki cebuli, ząbki czosnku i zapijając to wszystko ciepłym mlekiem z miodem i cytryną. No, ale to tylko tak na marginesie. Grfika w grze, co chyba nikogo nie dziwi, jest w trybie SVGA. Niestety, nie mamy możliwości zmiany jakichkolwiek parametrów poza głośnością i ustawieniem poszczególnych klawiszy. Co ciekawsze, albo smutniejsze, gra nie obsługuje zupełnie joypadów, co mnie osobiście trochę zeźliło, bo ledwo co załatwiłem sobie jeden, a tu taka wpadka. Same dźwięki pojawiają się, a jakże – głównie są to odgłosy dobiegające z otaczającego świata. I tak np. w Nowy Jorku będą to syreny policyjne oraz klaksony i szum przejeżdżających gdzieś w okolicy samochodów. Z kolei na biegunie północnym pojawią się szum wiatru i wycie wilków (a skąd tam te wilki to za cholerę do dziś dzień nie wiem). Wolałbym żeby w tle dodatkowo leciała sobie jakaś przyjemna melodyjka. Ale to nie ja decydowałem, więc jest to co słychać. Ogólnie na pewno mogę ze spokojem duszy powiedzieć: gra bazuje na filmie tylko i wyłącznie w sposób wyrywkowy i dość wybiórczy. A więc ci z Was, którzy film już widzieli (a mam nadzieję, że byli to wszyscy, bo jest on naprawdę niezły), mogą z pełnym spokojem duszy zabrać się do gry. Gwarantuję Wam, że nie spotkacie tam sytuacji, którą znalibyście już z kina. A to chyba duży plus, bo przez to trzeba się trochę pomęczyć przy rozwiązywaniu zagadek. Dla tych, którzy nienawidzą rasowych przygodówek, bo są one wkurzające, zwłaszcza jak utknie się w jednym miejscu, mam przyjemną wiadomość: to nie jest rasowa przygodówka. Zagadki są dobrane na tyle prosto, że za kolejnym podejściem daje je się dość łatwo rozwiązać. Jak zawsze zalecam dość częste używanie funkcji „save game", która oszczędza nasz cenny czas. A że akcja jest na maksa linearna, to myślę, że dość denerwujące byłoby przechodzenie kilka razy 3 pierwszych etapów, tylko dlatego że popełniliśmy jeden głupi błąd. O linearności świadczy fakt, iż każda z postaci ma własne teksty, które zarzuca w różnych sytuacjach. Oczywiście są one śmieszne, a przynajmniej takie mi się wydały. No i na koniec powiem, że ostatecznie gra baaardzo mi się podobała. No to zakładam ponownie ciemne okulary i poddaję się procesowi usuwania odcisków palców. A teraz chciałbym żebyście skoncentrowali swój wzrok na świetle... Bzzzzzt.

Slaughter



Grafika 90% Grywalność 90%
Oryginalność 80% Dźwięk 78%

Po zawodowym filmie nadszedł czas na równie fachową grę komputerową.

WERDYKT 88%



Actua Soccer 2

Kolejny program z serii „Actua Sports Series" ujrzał światło dzienne. Panie i Panowie przedstawiam (tu dzwony kościelne) „Actua Soccer 2".

INFO	
Wydawca:	**Gremlin**
Producent:	**Gremlin**
Data wydania:	**Już jest (UK)**
Cena:	**Nieznana**
Dystrybucja:	**Brak**
Platforma:	**PC, PSX, Saturn**
Wymagania Techniczne:	**Pentium 75 SVGA, 16MB RAM, 2xCD-ROM, Win95**

Tyle części oficjalnej. „Actua Soccer 2" została zrobiona przy współudziale dwóch znakomitych piłkarzy. Pierwszym z nich jest Alan Shearer, który swoim nazwiskiem firmuje ten tytuł. Znawcy tematu wiedzą, że Shearer przed sezonem 1996/97 został sprzedany za niebagatelną kwotę 15 milionów funtów (ok. 23 miliony zielonych papierków) z Blackburn Rovers do Newcastle United. Jest napastnikiem numer jeden reprezentacji Anglii, a także jej kapitanem. Strzela w każdym sezonie około 30 bramek w lidze. Określa się go mianem najlepszego europejskiego napastnika, tzn. urodzonego w Europie (przypominam, że inny wielki napastnik Ronaldo jest Brazylijczykiem, gdyby ktoś mnie chciał posądzić o nieznajomość tematu). Drugim piłkarzem, który pomógł przy produkcji gry, jest 18-letni napastnik Liverpoolu Michael Owen. Wszedł przebojem w tym sezonie do klubowej jedenastki mimo ostrej konkurencji (Riedle, Berger, Fowler). Trener reprezentacji Anglii Glenn Hoddle zastanawia się, czy nie zabrać go na zbliżające się Mistrzostwa Świata we Francji! Chciałbym, aby nasz selekcjoner Janusz Wójcik miał taki nadmiar bogactwa.

Grając w „Actua Soccer 2" możemy wybrać kilka rodzajów rozgrywki. Pierwszym z nich jest znany wszystkim mecz towarzyski (polecam początkującym). Wybieramy dwa zespoły z 64 reprezentacji narodowych (każdy zespół ma 20 graczy, a składy są w miarę aktualne), jakie nam program oferuje i gramy z komputerem lub z kumplem. Przed meczem możemy ustawić wszystkie parametry gry, począwszy od rozdzielczości, spalonego, skończywszy na ustawieniach graczy na boisku. Gdy już poczujemy się mocni, rozpoczymy grać w lidze. Tu wybór jest nieograniczony, ponieważ zespoły zostały podzielone na 4 ligi. Wybierając np. San Marino w 4 lidze, które ma tylko 2 gwiazdki (bardzo słaby zespół), będzie nam znacznie trudniej wygrywać mecze niż gdy się wybierze Brazylię, która gra w 1 lidze i posiada 9 takich gwiazdek. Ale przecież do odważnych świat należy (czytaj kamikadze). Można sobie także stworzyć również własną ligę, ale nie większą niż 20 zespołów (też piknie). Poza ligą można wybrać rozgrywki pucharowe, gdzie przegrywający odpada, lub opcję multiplayer i rozgrywać mecze w szerszym gronie przyjaciół. Gdy już nam się to wszystko znudzi, możemy sobie stworzyć własną drużynę i rozpocząć wszystko od nowa. W większości gier byłby to raczej koniec zabawy, ale nie w „Actua Soccer 2" (brzmi to jak w reklamach ze sprzedażą wysyłkową). Istnieje tu bowiem opcja ze scenariuszami np. w pierwszym z nich gramy Francuzami przeciw USA, prowadzimy 1:0, jest 20 minut do końca (czas symulowany) i na dodatek wykonujemy rzut rożny. Gdy utrzymamy wynik do końca (musimy wygrać mecz), przechodzimy do następnego etapu itd. Każdy z nich jest coraz ciekawszy, a niektóre to istne Waterloo. Od strony graficznej gra prezentuje się nieźle. Postacie w zbliżeniach są trochę kanciaste, ale biegając po zaśnieżonej murawie zostawiają ślady stóp. Otoczka meczu, czyli stadion jest mało widoczny, ale programiści wyrównali nam to nieskończoną liczbą powtórek bramek z dokładną analizą akcji. Problemem w „Actua Soccer 2" jest wybór kamery, z której będziemy obserwować przebieg meczu. Co prawda jest ich kilka, ale tak do końca to żadna mi nie odpowiada. Dzięki Bogu bez względu na usytuowanie kamery dynamika meczu nie traci na szybkości. Jest ona dobra do tego stopnia, że na początku nie wiedziałem co dzieje się na murawie. Naszą zabawę komentuje dwóch „dziadków": Barry Davies i Trevor Brooking w sposób bardzo fachowy i przyjemny dla ucha. W każdym bądź razie nie są upierdliwi jak na swój wiek.





Grając w „Actua Soccer 2", naprawdę nie można się nudzić. Podejrzewam, że jak pierwsza część tej gry stanie się kultową grą tego gatunku. Dla mnie wraz z „FIFA 98" stanowią pewne podsumowanie symulatorów piłki nożnej i zamykają pewien ich rozdział. W obecnym roku zostaną wydane gry jeszcze doskonalsze, ale wymagające już 3Dfx i być może Pentium II. A to już nie przelewki, tylko kolejne ogromne pieniądze zainwestowane w komputer...

Michał

Grafika 77% Grywalność 90%
Oryginalność 70% Dźwięk 85%

Ekstra zabawa na długie, zimowe noce.

WERDYKT 85%





Riven

No i stało się. W końcu pojawił się na półkach sklepowych długo oczekiwany sequel „Mysta" – „Riven". Być może wśród Czytelników, którzy czytają ten tekst są gracze, nie pamiętający już „Mysta".

Gwoli przypomnienia, „Myst" był (a nawet jest) najlepszą przygodówką wszech czasów. Liczba sprzedanych sztuk mowi sama za siebie – ponad 3,5 mln na całym świecie! Gra była zupełnie inna od pozostałych. Gracz wcielał się w postać gostka zesłanego do świata Mysta. Poruszał się po różnych dziwnych, a zarazem pięknych, lokacjach i rozwiązywał przeróżne logiczne zagadki. Niby nic takiego, ale „Myst" miał w sobie to coś (chyba tą tytułową tajemnicę...). Świetny klimat w połączeniu z doskonałą grafiką przyciągnął do ekranów monitorów ogromną liczbę graczy. Idąc za ciosem firma Cyan (to ona jest producentem, a Broderbund wydawcą) postanowiła wydać drugą część gry. Ta wiadomość została podana do prasy jakieś 4 lata temu, a więc naprawdę dawno... Większość graczy bardzo podjarała się tą zapowiedzią, ale ich emocje nieco ostygły w czasie czekania na „Rivena". W końcu gra jest gotowa – i muszę powiedzieć, że chyba opłacało się czekać. Piszę chyba, bo „Riven" ma niestety kilka błędów. Ale o tym trochę później. „Riven" został zrobiony przez tych samych ludzi co wcześniej – Cyan Productions, natomiast developerem gierki jest firma Red Orb Entertainment. Na początku muszę powiedzieć jedno – ta gra nie jest dla wszystkich. Ci co kochali „Mysta", od razu sięgną po „Rivena", natomiast Ci co nie grali w „Mysta" albo im się po prostu nie podobał (w co wątpię) tym bardziej nie ruszą tej gry. W dzisiejszych czasach dobra gra (choć nie zawsze) musi szokować swoją grafiką (3Dfx) i mieć superintro. Niestety, „Riven" nie ma dynamicznego wprowadzenia – jedynie krótki film z gościem który gada tak jakby chciał, ale nie mógł. No cóż pierwsze wrażenie jest najważniejsze. Ale nie w tym wypadku! Trzeba choć chwilę w to pograć, aby stwierdzić, że „Riven" jest godny miana następcy „Mysta". Kilka słów dla tych, którzy nie mieli kontaktu z poprzednią częścią. Całą akcję obserwujemy z oczu naszego bohatera. Chodzimy po statycznych screenach, klikamy tu i ówdzie, rozwiązujemy łamigłówki, czasem znajdujemy jakieś pamiętniki. Ot, taka przygodówka jak legendarny już „7th Guest". Jednak to co przykuwa naszą uwagę do monitora to niesamowity klimat. Wspaniała, coś jakby orientalna (to tylko moje subiektywne odczucie) muzyka, podkreśla atmosferę gry. Po prostu klimat gry jest fantastyczny! To jest właśnie to, co udało się osiągnąć twórcom „Rivena". Pewnie niektórzy spytają się, jak wygląda grafika w stosunku do pierwowzoru. I tu odczułem małe rozczarowanie! Ale takie małe, ponieważ obrazy, które oglądamy na ekranie, są pierwszej klasy. Wszystko jest świetnie wyrenderowane, po prostu piękne. Jakby to powiedział Cefek: „Ekstremalnie piękna!". No ale co z tego, że jest doskonałą, skoro wszystko jest całkowicie statyczne. Praktycznie tylko kilka filmików (łącznie z intrem) w czasie gry to całe animacje. Brakuje mi chociażby czegoś takiego jak w „7th Guest": gdy klikamy na następną planszę, pojawia się animacja ukazująca przemieszczenie się naszego bohatera. Wiem, że narzekam,





ale może wtedy gra zyskałaby na tym. Co do samej gry, to jest jest ona trudna. Trudność ta polega właściwie na tym, że wlepiamy bezradnie gały w monitor i nie wiemy co począć dalej. Trzeba naprawdę umieć kojarzyć fakty, aby przebrnąć dalej w dziwnym świecie Rivena. Podróżując po owych wyspach Rivena, natrafiamy na przeróżne zagadki. Jedną z ciekawszych, moim zdaniem, była pewna zagadka związana z oczami osadzonymi w skale. Dają się one przekręcać w różne strony, po czym wracają na swoje pierwotne ustawienia. Dopiero gdy znajdziemy notatki Gehna – ojca Atrusa – to dowiemy się, że symbole wyryte na owych oczach, to liczby, które ułożą się później w pewien szyfr. Sam długo nie mogłem rozwiązać tej zagadki, gdyby nie fakt, iż w sieci wala się dużo solutionów do tej gierki. Tu jedna dygresja: czy jest sens grać w przygodówkę używając solutionu? Przecież to jest całkowicie bez sensu, no ale jak już ktoś naprawdę nie wie co zrobić, to powinien sięgnąć po ową solucję. Wydaje mi się, że „Riven" niestety nie odniesie takiego sukcesu kasowego jak „Myst". Przede wszystkim „Myst" wydany dokładnie w 1993 roku zachwycił wszystkich swoją grafiką. A „Riven"? Grafika

INFO

Wydawca:	**Red Orb**
Producent:	**Cyan**
Data wydania:	**Już jest**
Cena:	**165.00**
Dystrybucja:	**Mirage**
Platforma:	**PC**
Wymagania Techniczne:	**Pentium 60 SVGA, 8MB RAM, 2xCD-ROM, SB/GUS**

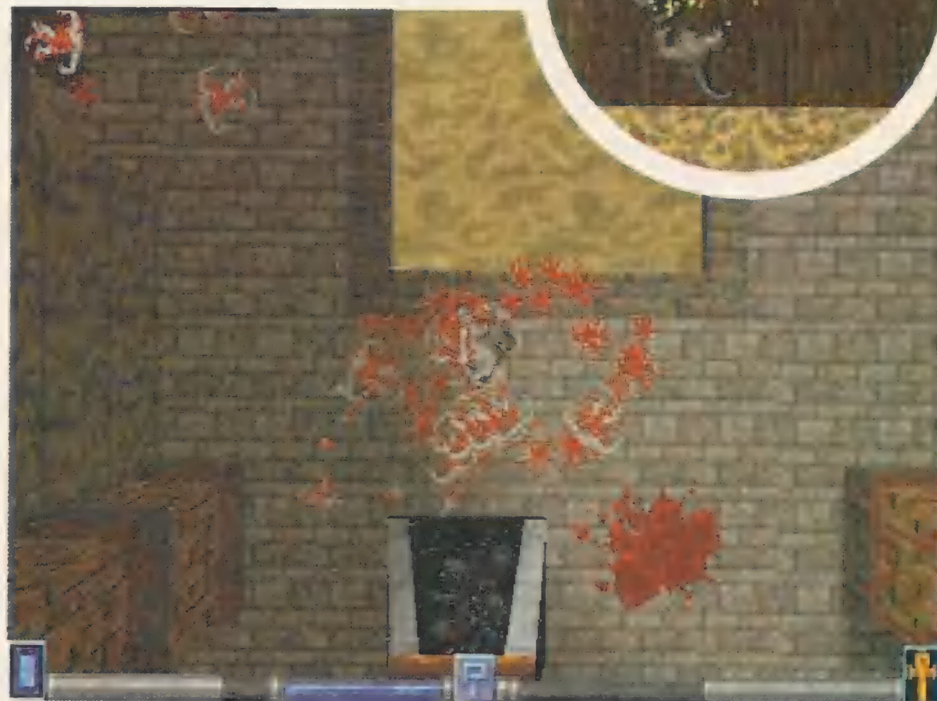
Grafika 80% Grywalność 84%
Oryginalność 90% Dźwięk 90%

Godna miana następcy rewelacyjnego „Mysta".

WERDYKT 85%

Mageslayer

Tworząc „Take No Prisoners" chłopaki z Rivena zrobili kawał solidnej roboty. Po krótkim czasie wydali grę „Mageslayer" opartą na dokładnie tym samym engine, lecz czas akcji przenieśli do bliżej nie określonej przeszłości.



INFO

Wydawca:	GT Interactive
Producent:	Raven
Data wydania:	Już jest
Cena:	145.00
Dystrybucja:	LEM
Platforma:	PC
Wymagania Techniczne:	Pentium 90 SVGA, 16MB RAM, 2xCD-ROM, Win95

Fabuła, jak już zdążyliście się z pewnością przyzwyczaić, nie zwala z nóg swą oryginalnością. Nad światem zawisło nagle wielkie niebezpieczeństwo. Jakaś starożytna bestia wpadła na bardzo nieelegancki pomysł podporządkowania sobie całego globu. Bestię tą będziemy mogli pokonać jedynie wtedy, gdy skompletujemy cztery fragmenty magicznego artefaktu. Fragmenty owe znajdują się w czterech odrębnych wymiarach. Na poszukiwanie wybieramy się jedną z czterech postaci, aby zabrać owe fragmenty i uratować świat przed zagładą.

„Mageslayer" jest czystej krwi zręcznościówką. Akcję oglądamy z góry, a na środku ekranu widnieje postać naszego milusińskiego. Chodzimy sobie po korytarzach i komnatach, czasem nawet wychodzimy na świeże powietrze. Ze wszystkich stron atakują nas hordy rozjuszonych potworków, które trzeba – mówiąc łagodnie – unieszkodliwić. Przed rozpoczęciem właściwej rozgrywki, musimy wybrać jednego z czterech bohaterów (lub bohaterkę). A oto oni: Earthlord, Archdemon, Warlock i Inkwizytorka. Pewnie te nazwy, oprócz ostatniej, wiele Wam nie mówią. Nie martwcie się – mnie też. Powiem tylko tyle, że postacie różnią się dosyć znacznie – czarami, siłą i szybkością, podobnie jak w grach RPG. W „Mageslayer" czary są główną bronią, i tak np. Earthlord, czyli krasnolud, dysponuje magicznym młotem, krórym można zabijać na większą odległość (ciekawe jak by takim wynalazkiem wbijało gwoździe na odległość...). Od czasu do czasu znajdujemy jakieś porcje dodatkowego zdrowia czy podnoszące poziom zdolności magicznych. Po drodze natkniemy się też na różne magiczne gadżety, takie jak niewidzialność czy zatrzymanie czasu. Schemat gry jest już wprawdzie dość wyświechtany, ale tylko do pewnego stopnia. Nowatorska jest mianowicie oprawa gry (nie liczę „Take No Prisoners"), głównie graficzna. Uwaga, a teraz kubeł zimnej wody – aby w pełni docenić jej wartość (grafiki, a nie wody), trzeba mieć akcelerator 3D. Tak, tak, era akceleratorów nastała i jest teraz koniecznością posiadania tej dodatkowej płytki w komputerze (wiem, nie było to zbyt oryginalne twierdzenie :-). Najlepiej takiej płytki, na której dumnie widnieje napis 3Dfx. Taki właśnie akceleratorek najsprawniej obsługuje „Mageslayer". Znakomite efekty świetlne przy rzucaniu czarów, rozmyte teksturki i 30 klatek na sekundę na P100, to to,





co tygrysy lubią najbardziej. „Mageslayer" obsługuje wprawdzie wszystkie inne karty kompatybilne z Direct 3D, jednak wychodzi mu to z miernym skutkiem. Ale wracam do samej grafiki. Komnaty, różnorodne pod względem wystroju, wyglądają całkiem, całkiem. Postacie też są nie brzydkie, a wspomniane już efekty świetlne są miłe dla oka. Jednym słowem graficzka jest O.K. Dźwięk nie stoi wprawdzie na takim samym poziomie jak oprawa wizualna, ale też jest w porządku. Odgłosy wybuchów, czarów, mowa i muzyka są, jak na dzisiejsze czasy, na standardowym poziomie. W programie jest też dostępna opcja gry dla sieciomanów (multi-player). Grać może naraz nawet do 16 osób! Tryb multiplayer znacznie podnosi, i tak już wysoki, poziom grywalności (choć na pewno nie tak jak w np. „Kłejku" czy „Diuku"). Skoro już jesteśmy przy grywalności, to jest ona całkiem wysoka. Mi na przykład „Mageslayer" podobał się bardziej niż „TNP". Tak sobie grałem i grałem i jakoś wcale nie chciało mi się kończyć. Po prostu chodzenie i zabijanie wszystkiego co się rusza jest, nie oszukujmy się, bardzo przyjemnym zajęciem. Pora na pointę mojej recenzyjki. Jeżeli podobało Ci się „TNP", to ta gierka powinna również Ci się spodobać. To jest dokładnie to samo, tylko że osadzone w świecie fantasty. A jeśli nie grałeś w „TNP"? Cóż... jest to po prosu rozwalanka na całego, z kilkoma elementami RPG (podobnie jak „Diablo"). Lubisz takie gry? Tą nie będziesz zawiedzony. Ja nie byłem.

Krzysiek

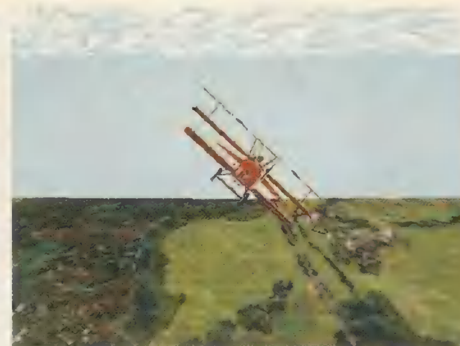
Grafika 81% Grywalność 78%
Oryginalność 50% Dźwięk 70%

To tak jakby „Diablo" wyposażyć w engine „Take No Prisoners". Dla lubiących naparzanki – interesująca pozycja.

WERDYKT 76%

Podążając za lansowaną przez EA modą, EMPiRE Software postanowiło też wydać coś ze sporą zawartością wysokokaratowego kruszcu. Po obdarciu ze złotego metalu, okazuje się, że coś nowego jednak tam jest: samoloty. Do prowadzenia przez Gracza są następujące: Nieuport 28, Spad XIII, Fokker Dri Tiplane, Albatros DIII, Sopwitch Camel, SE5a oraz Fokker DVII. Jakby ktoś jeszcze nie zauważył albo na awiacji się nie znał nawet minimalnie, są to samoloty z czasów I wojny światowej. Czasy podniebnych bohaterów, kodeksu honorowego, majestatycznych Zeppelinów i karabinów maszynowych sprzężonych ze śmigłem.


Mamo! Ja latam! Bez górnego płatu!



Flying Corps Gold

Ależ się ostatnio wersji Gold i DeLuxe porobiło... Miejmy nadzieję, że w tej wzbogaconej wersji zawarta zostanie jakaś nowa treść poza nowymi misjami. Czy tak jest? Zaraz zobaczymy...

Czasy dwu- i trójpłatowców czekają na Ciebie, Asie! Zagłęb się we wspaniałe batalie powietrzne w pełnym kontakcie wzrokowym z przeciwnikiem. A jest go dużo: poza wymienionymi samolotami jeszcze kilkanaście ich braci i kuzynów. Jest ich w sumie 7+12, czyli aż... tak, jest ich łącznie 19! Misji jest po kilkanaście na każdą z czterech kampanii. Oczywiście, jak do tej pory jest doskonale.

Oprawa gierki

też musi być doskonała. Dźwiękowo program kopie d*, na przykład gdy zaczynamy walkę powietrzną, włącza się muzyka z tamtego okresu. Program sam wie, kiedy zacząć ją odgrywać i trzeba przyznać, że robi to dobrze. Przy rozpoczynaniu strzelania słychać najpierw suchy trzask iglicy, potem nabój wchodzi do zamka i zabawa się zaczyna... tududududu! Ziemia, jak przystało na nasze czasy (realne, a nie lata 1914-1919) jest pokryta satelitarnymi, bitmapowymi skanami gruntu. Na niebie widać chmurki oraz – blokujące ważnych lokacji – sterowce. Mimo że były one przymocowane łańcuchem do ziemi, usilnie starałem się znaleźć takowy i niestety nie udało mi się... ale może się czepiam? Dla niewiedzących przypominam, że bomby w tamtym okresie zrzucano RĘCZNIE, pilot wychylał się z kabiny i ciskał małą pięciokilową niespodziankę na ziemię. To w zasadzie tyle, jeśli chodzi o

Realizm

gdyż więcej go nie ma. Albo raczej: może nie być. Możemy otrzymać czystą strzelaninę „na motywach", a z drugiej strony może nie hiperdokładne, ale dość dobre odwzorowanie ówczesnej aerodynamiki: efekt pochylania w prawo, co wywołane jest ruchem obrotowym śmigła, ciężkie sterowanie sterem ogonowym (bez pedałów i dżoja niewykonywalne; chyba że to wyłączymy), efekty zniekształcenia wskazań żyrokompasu i różne inne niespodzianki. W obu „rodzajach" gry zdarzają się takie niespodzianki, jak np. nagłe urwanie się skrzydeł podczas wykonywania gwałtownych manewrów. Słychać, jak płótno faluje na wietrze, jak zaczyna się rozrywać... oprawa dźwiękowa jest naprawdę dobra. I w zasadzie napisałem już o prawie wszystkim, poza kilkoma rzeczami. Jedną z nich jest to, że mamy skrzydłowych (rzadko, ale mamy), którym można nawet wydawać rozkazy! Wadą natomiast jest brak możliwości zagrania w kampanii jako np. „Kazio Kowalski" – wymagane jest granie ówczesnymi bohaterami i sławami lotniczymi, jak np. Lotthar von Richthoffen, brat słynnego „Czerwonego Barona"; celem kampanii, w której bierzemy udział pod jego postacią jest... strącenie większej liczby samolotów od brata, który jest na miesięcznej rekonwalescencji. Lądowania w tym programie są banalnie proste, aczkolwiek czasem zdarza się np. złamać koła. W drzewa przywalić jest bardzo trudno, więc można rzec, że latanie jest w miarę proste. Jako że dostałem w czasie opisywania tej gry dżoja „PC FlightForce PRO" z programowalną przepustnicą, wyobraźcie sobie, jakie przyjemne było granie, mając wszystkie komendy samolotu w jednej ręce, a drążek i spust w drugiej...



INFO

Wydawca:	Empire
Producent:	Rowan
Data wydania:	Już jest
Cena:	160.00
Dystrybucja:	Marksoft
Platforma:	PC
Wymagania Techniczne:	Pentium 90 SVGA, 16MB RAM, 2xCD-ROM, Win95

Ogólnie

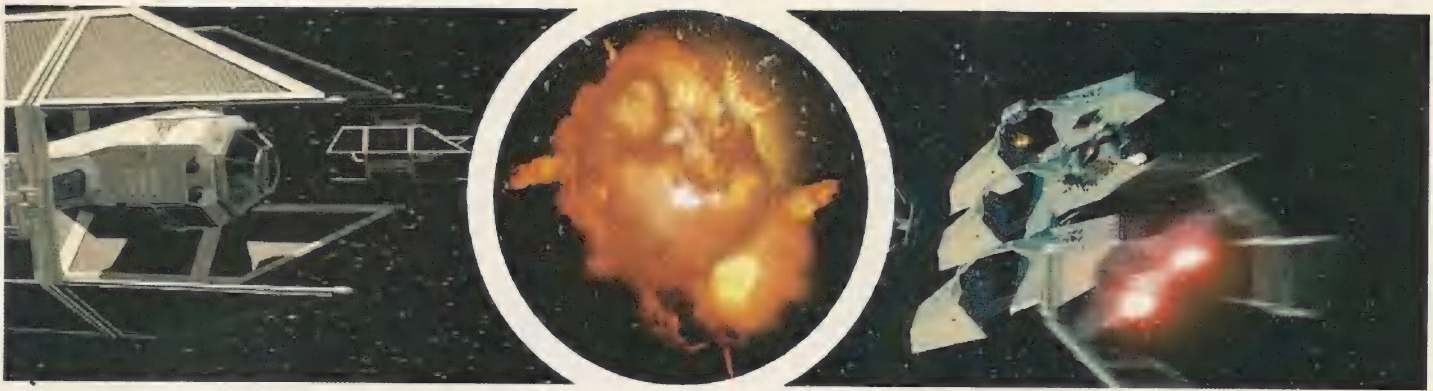
to szef kuchni program poleca. I maniacy symulatorów i łaknący zręcznościówko-strzelaninki znajdą coś dla siebie. Program można tak skonfigurować, żeby odpowiadał Twoim potrzebom. Jeśli masz sprzęt minimum Pentium 133, 16 MB RAM, DOS/Win95 i kartę dźwiękową, pragniesz postrzelać sobie do czegoś, co widzisz nie na radarze, a okiem nieuzbrojonym, to nie zastanawiaj się tylko biegiem do sklepu. Albo czekaj na „Wings of Destiny", ale to już inna bajka...

CeFeK von Blackbaronn

Grafika 80% Grywalność 80%
Oryginalność 70% Dźwięk 90%

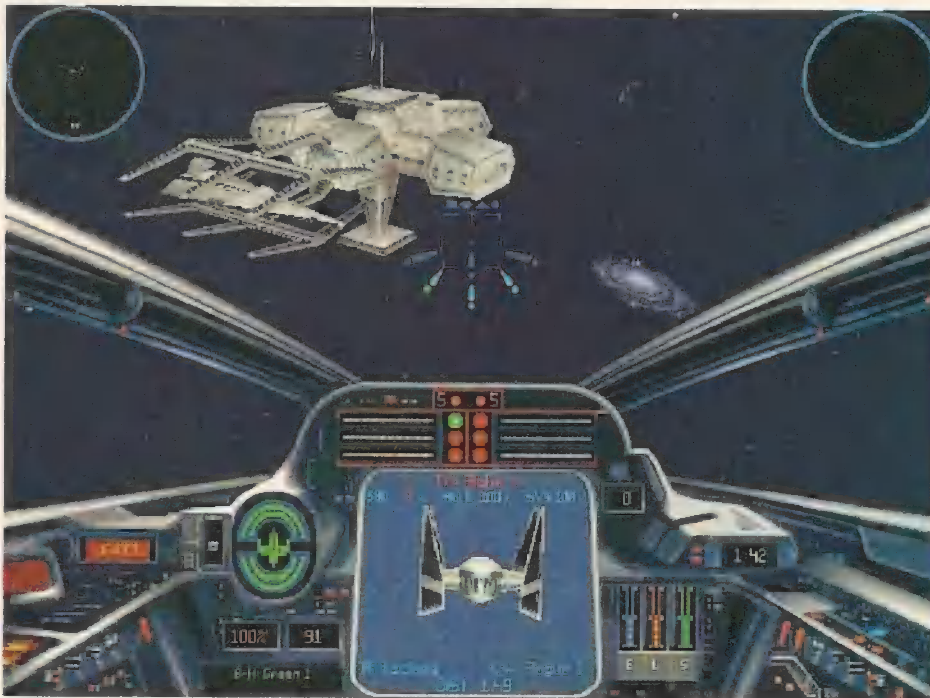
Urzeka możliwością zobaczenia kaczki, na którą przeprowadzasz polowanie...

WERDYKT 87%



Balance of Power

W chwili ukazania się, „X-Wing vs Tie Fighter" był wynoszony pod niebiosa. Entuzjazm nie trwał jednak długo, bo już po paru dniach okazało się, że to tylko pakiet początkowy, do którego mają być dorabiane kolejne dodatki, bez których „XWvTF" jest tylko półproduktem.



Teraz nareszcie ukazał się długo oczekiwany, pierwszy add-on pod nazwą „Balance of Power", w którym zawarte będą kampanie z fabułą i filmikami pomiędzy misjami. Wreszcie będziemy mogli odkleić się od dwóch zlepków misji zwanych bitwami i zasiąść do czegoś poważniejszego. „Balance of Power" zawiera dwie rozbudowane kampanie – po jednej dla wielkiego Imperium i żałosnej zbieraniny śmierdzących obdartusów zwanych potocznie Rebelią. Tym zdaniem chyba wyjaśniłem, sympatykiem której strony mocy jestem (he, he, he...). Obie kampanie dotyczą jednego epizodu, a mianowicie pościgu imperium za rebelią (czyli nic nowego). Jeżeli opowiemy się po jedynie słusznej stronie, to wchodząc w skład elitarnej eskadry mścicieli (Avengers) będziemy mięli za zadanie zniszczyć rebeliancką stocznię i tym samym wymierzyć tym nie wymytym piratom bolesny cios. Dla tych którzy pobłądzili i nie słyszą już mądrości płynącej ze słów wielkiego imperatora, celem będzie zniszczenie Super Star Destroyer'a. Buntownicy podejmujący się tego zadania będą wcieleni do eskadry łobuzów (Rogues). Przedstawianie tego dodatku zacznę chyba od filmików, które, co trzeba przyznać, zrobione są w taki sposób, że nie ma się do czego przyczepić. Akcja jest co najmniej wartka, a eksplozje których przed wyjściem „BoP" nie zmieniano od czasów „X-Winga", po prostu zwalają z nóg. W samej grze zmiany są również dobrze widoczne. Przede wszystkim wreszcie będziemy mogli skorzystać z akceleratorów 3D. Poza tym wydaje mi się, że ogólnie poprawiono grafikę, co łatwo zauważyć chociażby przyglądając się chaffom – ot taki drobiazg, a cieszy. Ogólny poziom trudności jest zadowalający. Jeżeli nie wybierzemy najmniejszego, to będziemy latać na tym i z tym, co nam przydzielą. Skończyły się czasy, kiedy można było sobie latać do woli na Tie-Advancedach i szastać na prawo i lewo ulepszonymi pociskami wstrząsowymi (chlip...). Odnoszę także wrażenie, że o wiele łatwiej jest teraz zniszczyć wszelkie „odstrzeliwane" elementy statków, takie jak stanowiska turbolaserów, czy wyrzutnie pocisków. Zauważycie to natychmiast, gdy zaczniecie pruć po zadku escort shuttle'a, bo już po pierwszej celnej salwie jego wieżyczka powinna wybuchnąć. Wreszcie przy walce z krążownikiem kalamaryjskim będzie można się pobawić w systematyczne rozbrajanie go, bo podstawowy „X-Wing vs Tie Fighter" raczej fanów takiej taktyki nie rozpieszczał.

Teraz zajmę się tym, na co pewnie większość z Was czekała najbardziej, czyli nowymi maszynami. Muszę przyznać, że doszło ich naprawdę dużo. Najważniejszym chyba wydarzeniem jest pokazanie się po raz pierwszy Super Star Destroyera, przy którym zwykły niszczyciel wygląda dość mizernie. Rebelianci, cieszcie się, bo oto wreszcie będziecie mogli polatać sobie na wielkiej, powolnej beczce zwanej potocznie B-Wingiem. Poza tymi dwoma pozycjami przybyło jeszcze wiele mniej lub bardziej zabójczych rzęchów, takich jak chociażby zmodyfikowana fregata, stacjonarne działa (wielce upierdliwe) czy zmodyfikowane korwety. W zasadzie to chyba wszystko. Z radością stwierdzam, że tym razem LucasArts nie umoczył i do naszych rączek trafił naprawdę interesujący dodatek zawierający wszystko to, czego brakowało nam w „X-Wing vs Tie Fighter". Ocena ogólna, jaką dałem „BoP" jest niska, gdyż jest to tylko add-on, który moim skromnym zdaniem powinien być częścią zestawu podstawowego. ***Kayackash***

INFO

Wydawca:	**Virgin**
Producent:	**LucasArts**
Data wydania:	**Luty**
Cena:	**Tel.**
Dystrybucja:	**IPS**
Platforma:	**PC**
Wymagania Techniczne:	**Pentium 90 16MB RAM, „X-Wing vs TIE-Fighter"**

Grafika 90% Grywalność 92%
Oryginalność 80% Dźwięk 94%

„Balance of Power" to doskonałe uzupełnienie „XvT", które przykuje Was do monitora na długie godziny.

WERDYKT 82%





Ace Combat 2

Co by nie powiedzieć o Namco, to pewne jest, że ich gry w większości odnoszą sukcesy. Kontynuacje znanych tytułów są coraz lepsze i jest słodką tajemnicą firmy, jak ona to robi. Swoją doskonałość potwierdzili, wydając drugą część, wiekowej już gierki, „Air Combat".





Jak łatwo się domyślić, sequel jest lepszy graficznie, większy, bardziej grywalny i będzie się podobał wszystkim weteranom pierwszej części. Gra oferuje możliwość rozegrania kampanii i... nic poza tym. Oto przedstawiłem główną wadę programu, gdyż poprzedniczka miała możliwość rozgrywki na dwóch graczy, a tu nie ma nawet treningu (dobra, macie moje pozwolenie, aby nie lubić przez chwilę Namco). Mamy za to ponad trzydzieści misji w rozbudowanej kampanii (w pewnym momencie można wybrać drogę, jaką chcemy podążać) na trzech poziomach trudności (od razu zaznaczam, że powinniście grać na Normal, a weterani pierwszej części i starzy wyjadacze na Hard). Może powiem rzecz trywialną, ale sterowanie analogowym padem podwyższa grywalność o kilkanaście procent i pozwala się wczuć w klimat, więc jeśli takowy zakupiliście, to jest doskonała okazja, aby go wykorzystać.



Teraz warto wspomnieć o kilku innych zmianach – na pierwszy ogień idzie grafika. Graficy z Namco usprawnili poprzedni engine, dzięki czemu gra zyskała nie tylko na dynamice (żadnych przestojów ani rwania animacji), ale także w dopracowaniu terenu, wyglądu samolotów, efektów świetlnych (świetnie wygląda lot nad miastem w nocy oraz moment, gdy wznosimy się wysoko i lecimy nad warstwą chmur). Dużo lepiej wyglądają też wybuchy i dym z wystrzelonych przez Ciebie rakiet. O oprawie dźwiękowej trudno powiedzieć, że się zmieniła – owszem melodie są inne (to chyba oczywiste), ale doskonale uzupełniają walkę rozgrywającą się na ekranie i pozytywnie wpływają na emocje gracza. Oprawa gry to jednak nie wszystko – najważniejsze jest to czy graczowi przyjemnie spędza się chwile przed ekranem monitora. A tu gra genialnie wypełnia swoje zadanie – misje są bardzo zróżnicowane (zwykłe rozwałki, ataki na cele naziemne, eskorty, bombardowanie, sabotaże itd.), dłuższe, samolotów do wyboru jest więcej (ponad 16 – od słabych A-4 i MiG-21, poprzez F-16, F-14 aż po najnowsze F-22, YF-23 i EF2000), są one scharakteryzowane ośmioma cechami, występują nagrody w postaci medali za perfekcyjne wykonanie misji. To wszystko czyni grę wciągającą, jak czarna dziura. Do tego dochodzi kilka rodzajów sterowania (dla komputerowców i dla prawdziwych pilotów urodzonych za sterami samolotu w dłoni), co jeszcze bardziej podnosi atrakcyjność tytułu. Jeśli grałeś w pierwszą część, to wiesz, że grę warto nabyć, a jeśli spotkałeś się z tytułem po raz pierwszy, to także nie pożałujesz zakupu. Namco po raz kolejny ŻONDZI, a nam pozostaje tylko czekać na kolejne przeboje (i grać w „Ace Combat 2"!).

Baron Jack

INFO

Wydawca:	**SCEE**
Producent:	**Namco**
Data wydania:	**Już jest**
Cena:	**229.00**
Dystrybucja:	**Sony Poland**
Platforma:	**PSX**
Wymagania Techniczne:	**Standardowe**

Grafika 80% Grywalność 72%
Oryginalność 69% Dźwięk 71%

Jeśli grałeś w pierwszą część, to kup jej kontynuację, jeśli nie to nie kupuj.

WERDYKT 74%



Total Drivin'

Zaczyna się to co lubię, prawdziwa rywalizacja. Wprawdzie „RageRacer" NAMCO pozostanie już chyba poza zasięgiem konkurencji, ale i tak nie można narzekać, bo i w drugiej lidze wychodzi coraz więcej produktów pretendujących do ekstraklasy - choćby „VRally", który okazał się prawdziwą czarną kobyłą stawki.





INFO

Wydawca:	Ocean
Producent:	Eutechnyx
Data wydania:	Już jest
Cena:	229,00
Dystrybucja:	Sony Poland
Platforma:	PSX
Wymagania Techniczne:	Standardowe

Gra jest wyprodukowana przez tego samego dystrybutora softu co „VRally", czyli Ocean. Lubię tę firmę, bo potrafi zaskakiwać, a to chyba ważna cecha w środowisku, gdzie ryzyko musi być wkalkulowane w koszty. „Total Driving" jest produktem dobrze przygotowanym, z doskonałym ogólnym designem, świetną muzyką transową (w sam raz dla maniaków szybkiej jazdy bez jakiś chrzanionych zasad) oraz z czymś co się nazywa grywalność. W przypadku tej gry polega ona na tym, że programiści pomyśleli i zachęcili graczy prostotą niektórych torów, na których po prostu łatwo jest wygrać albo może znaleźć się w ścisłej czołówce. Mają chłopaki rację, bo kto będzie grał dalej jeśli ciągle jest na szarym końcu, co to za radocha zawsze być największym dupkiem. Jazda zwłaszcza w etapach przypominających rodzinę „RidgeRacera" (czyli w sceneriach miejskich), jest czadowa, jeśli opanujesz dodatkowe klawisze wspomagania kierownicy L1 i R1. W innych czasami trudno ich używać, gdyż wtedy bryka ślizga się, tak jakby jeździła po maśle i zamiast pomagać nieziemsko przeszkadza, bo samochód ciągle obraca się (to samo dotyczy miasta w deszczu). Niestety, z inteligencją przeciwników bywa bardzo różnie, fajno gdy ktoś walczy jak lew, by go nikt nie wyprzedził, ale bez przesady, zjazd w stylu pijanego bażanta to chyba nie jest objaw inteligencji. Podobnie dziwnie zachowuje się pojazd, kiedy w coś kropnie. Twoi przeciwnicy z zaciętością maniaków próbują Cię skasować - kilka razy wpakowałem się poza barierki i mogłem jedynie wjechać do wody i zrobić plum. Innym razem wpasowałem się między barierki i tak już zostałem... Czasami byłem też świadkiem dławienia się PSX-a, to nie są chyba dodatkowe atrakcje. Grafika to jedna z mocniejszych stron gry, podobnie jak w „VRally" jest po prostu jak



na PSX-a czadowa. Muzyka też zasługuje na oddzielną pochwałę, choć nie wszyscy lubią trance, tak w tym przypadku wszystko pasuje jak trzeba. Ogólnie „Total" jest grą ciekawą i w sumie jest to jakieś wydarzenie. Mam nadzieję, że już w „Total Driving 2" będziemy świadkami dużej niespodzianki. Na koniec pozdrowienia lecą do Big Grześka Ząbki, Tomiego i Włodzia z Mińska i boskiego Sęka. **Gruby**





Grafika 89% Grywalność 69%
Oryginalność 60% Dźwięk 85%

Brat „VRally" z zupełnie inną filozofią prowadzenia wozu i ładniejszym wyglądem samochodów.

WERDYKT **75%**

Twórcą tego pretendenta do wyścigów roku jest team Atari, znany posiadaczom N64 z najlepszej gry karate na tę platformę – „Mace: The Dark Age". „SF Rush" jest prawdziwym arcydziełem graficznym i nie różni się wcale od swojego odpowiednika na automacie. Niestety, twórcy nie ustrzegli się kilku błędów. Podstawowa i bardzo ważna wada to dość mała mobilność pojazdu, co sprawia, że dopiero po godzinie grania zaczynamy radzić sobie na trasie. Większość wyższych tras jest zabójczo trudna i radocha jazdy trochę siada (spróbuj pojeździć sobie pod prąd). Druga rzecz to





San Francisco Rush







Miasto aniołów wita. Setki wzniesień, pełna zabudowa, wiele ostrych zakrętów, skoków, słowem prawdziwa jazda bez trzymanki.

INFO

Wydawca:	Midway
Producent:	Atari
Data wydania:	Już jest
Cena:	395.00
Dystrybucja:	Lukas Toys
Platforma:	N64
Wymagania Techniczne:	Standardowe

muzyka – powiem to łagodnie, jest średnia. Reszta to już same pochwały i zachwyty. Trasy choć trudne zapierają dech w piersiach i przy wyższych skokach czujesz jak gardło wchodzi Ci przez tylną część ciała. Obijanie jest na tyle realistyczne, że czujesz oddech drania ma masce. Nie wspomnę o uszkodzeniach przy tych ewolucjach. Jeśli masz chęć poczuć trochę tych dreszczy, przełącz kamerę na widok z tyłu (tak jak w „TopGear Rally"). Na oddzielną pochwałę zasługują nie spotykane dotąd różnorodne opcje. Możesz sobie ustawiać stopień zamglenia, siłę wiatru (przydatne przy długaśnych skokach), możliwość skończenia zabawy w momencie ognistej czołówki (deaths), liczba przeciwników (do 7). Przepysznych tras jest 6, możliwość mirrorowania tras oraz ich odwracania sprawia, że jeździsz w sumie na 24! Ciągle wydaje Ci się, że są to nowe trasy. 8 fikuśnych samochodów o różnej mocy przerobowej, 4 stopnie trudności. Klawo rozwiązano niektóre przejazdy, skróty, przejazdy przez park i krzaczki (tu możesz ciąć krzaki i nie pójdziesz przez sąsiada kabla na kolegium), by za chwilę znowu znaleźć się na trasie. Jestem piekielnie ciekaw jednej tylko rzeczy – jak gra się w „SF Rush" używając kierownicy? Mały ukłon w stronę dzianych Czytelników, masz za dużo kasy kup mi kierownicę! Sęk, Kaczucha i moja Gruba osoba będziemy Ci dozgonnie wdzięczni. Bym zapomniał, nie próbuj porównywać „SF Rush" z „Top Gear Rally", to dwa zupełnie inne wyścigi i inna filozofia jazdy. Hey. ***Gruby***

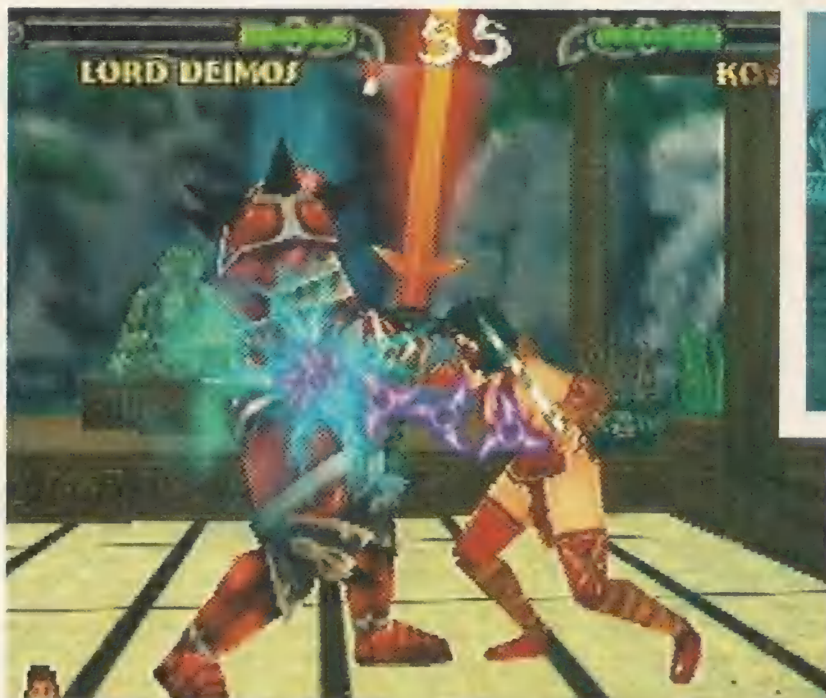


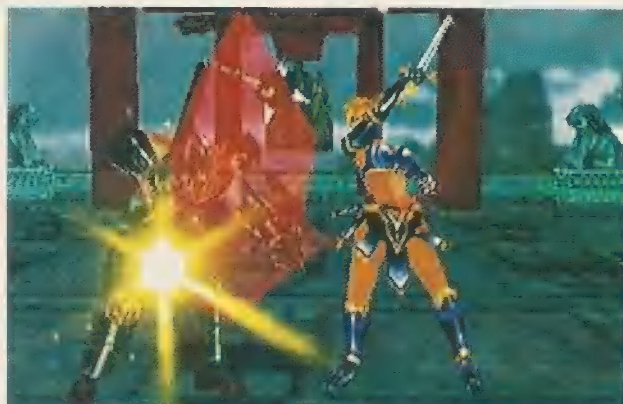
Grafika 95% Grywalność 89%
Oryginalność 91% Dźwięk 65%

Czad murowany, prawdziwa uczta dla koneserów gatunku.

WERDYKT **90%**

Mace: The Dark Age







Po koszmarnych tytułach, takich jak „Killer Instict Gold", „War Gods" nadszedł czas na coś co sprawi, że posiadacze tej wspaniałej konsoli poczują się wreszcie dowartościowani.

Od początku właściciele PSX-a czy Saturna byli w lepszej sytuacji, posiadając w swoich szeregach takich tuzów, jak NAMCO oraz SEGA. „Tekken2" czy „VirtuaFighter2" to prawdziwe arcydzieła i co do tego nie mam żadnych wątpliwości. „Mace" to produkt wprawdzie utytułowanej, ale bardzo nierównej firmy Midway. Pisząc „nierównej" mam na myśli to, że jej produkty potrafią być bardzo dobre, ale też bardzo często tak kaszaniaste, że ustawa tego nie przewiduje. „Mace: The Dark Age" to przykład bardzo dobrej roboty. Szybkość N64 widoczna jest na każdym kroku, postacie wspaniałe, kolorowe, niesamowicie realistyczne, trudno uwierzyć, że jest to gra w pełni 3D. To samo dotyczy grafiki tła, jest po prostu przebogata i przepiękna. Nie będę pisał, że nie ma pikselozy, bo jeszcze na N64 nie spotkałem się z czymś, co jest chore na „pixelozis". Oprawa muzyczna jest wystarczająca, nie przeszkadza i nie pomaga. Wojowników jest szesnastu, niecodziennych, z bardzo różnymi ciosami i kombosami, każdy z nich ma określoną szybkość, siłę, uzbrojenie, możliwości szybkiego ataku. Wojownicy reprezentują różne szkoły walki, są między innymi mistrzowie różnych stylów bitych i kopanych, są też miłośnicy żelastwa, mieczy, toporów i innych śmiercionośnych zabawek. Do każdej postaci dopasowany jest odpowiedni krajobraz. Areny, po których poruszają się postacie mają bardzo różne umiejscowienia. Jest plener pustynny, gdzie nie ma niebezpieczeństwa utraty życia, spadając z areny; bezpieczny pałacowy, gdzie można jedynie spaść do wody, kontynuując walkę. Areny piekielne to już zupełnie inna filozofia – każde wypadnięcie poza określone pole kończy się w najlepszym wypadku utratą energii. Doskonale rozwiązano ruchy kamery, czasami ma się wrażenie, że procesory starają się pomóc nam wygrać walkę, celowo ustawiając się odpowiednio. Walki są 3-rundowe, można uprościć sobie zabawę, ustawiając poziom trudności na easy lub określić czas trwania rundy. Oprócz podstawowych 16 postaci w grze, znajdziesz 6 ukrytych postaci oraz 2 bosów. Jakość animacji postaci jest zbliżona do tej narzuconej przez „Tekkena 2" i „VF2", zaś jakość grafiki można porównać jedynie do „Tekkena 3" i „VF3" z automatów. Wady, no cóż, może troszkę denerwują bajery w stylu magiczne coś, zwalające z nóg. Przypomina mi to efekciory w „Toshindenie". Z tego twórcy gier mogliby jednak zrezygnować. Wyobraź sobie, właśnie robisz jakiegoś kombosa, a tu nagle bęc – jakaś ognista kula robi Ci z tyłka garaż i wyżera całą energię. To nie fair, prawda? **Gruby**

INFO

Wydawca:	Midway
Producent:	Atari
Data wydania:	Już jest
Cena:	395.00
Dystrybucja:	Lukas Toys
Platforma:	N64
Wymagania Techniczne:	Standardowe





Grafika 95% Grywalność 91%
Oryginalność 91% Dźwięk 79%

Wielki powrót programistów z Atari, świetny turniej!

WERDYKT 92%







Sonic R

Wiesz jak to jest... Piątek wieczór, znajomi robią wypad do pubu, a Ty musisz siedzieć w chacie i zakuwać, bo inaczej kolejna lacha zawita w dzienniku i wątpliwe stanie się zaliczenie przedmiotu na ten rok. Strasznie cienka sytuacja...

W takich chwilach najlepiej jest się totalnie wyluzować i zapomnieć o wszelkich troskach. Znajomi, buda... niech to wszystko zniknie chociaż na chwilę z Twojej głowy. Antidotum na tego typu troski jest jedno. Usiąść przed telewizorem z padem w rękach i zatopić się w świat pełen kolorowych i beztroskich stworków lub wyżyć się, uwalając kolejnego gościa w jakimś mordobiciu.

Pierwszą możliwość daje Ci nowy produkt firmy SEGA, noszący dość zagadkowy (he, he) tutuł „Sonic R". Kolejna gierka wypuszczona ze stajni tego giganta na rynku komputerowym to nic innego, jak zręcznościowe wyścigi. Zabrzmiało ciut dziwnie? I w pewnym sensie takie jest. „Sonic R" daje Ci możliwość wcielenia się w jedną z pięciu postaci bezpośrednio (lub pośrednio) związanych z maskotką Saturna, czyli Soniciem. To kultowe stworzonko przeszło do historii, jako bohater wspaniałych zręcznościówek na dość przestarzałą już maszynkę, a mianowicie Sega Mega Drive (stare dobre czasy...).

INFO	
Wydawca:	Sega
Producent:	Sega
Data wydania:	Już jest
Cena:	209.00
Dystrybucja:	Lanser
Platforma:	Saturn
Wymagania Techniczne:	Standardowe

„Sonic R" to po prostu wielki maraton w wirtualnym świecie. Do wyboru są dwa tryby gry: Grand Prix oraz Time Attack. Pierwsza polega na wystartowaniu w oficjalnym, wielkim turnieju. Do zaliczenia będą 4 plansze plus jedna bonusowa. Druga opcja jest nieco bardziej złożona. Składa się z kilku podopcji. Do wyboru masz trzy konkurencje: zbieranie baloników, zabawa w berka oraz tradycyjne, nielimitowane ilością okrążeń bieganie po torze. Wszystko to odbywa się na czas.

Warte dłuższego omówienia są plansze w „Sonicu". Autorzy odwalili kawał dobrej roboty. Ścigać się będziesz po krętych ulicach miasta przyszłości, wąwozach oraz bajecznie kolorowych krainach. Wszystko to zostało wykonane z dużą starannością. Duże wrażenie robi różnorodność torów. Każdy jest bardzo charakterystyczny.

Muzyka w „Sonicu" nie ustępuje jakością grafice. Wykonana w stylu disco-techno nadaje grze specyficzny klimat. Ośmielę się powiedzieć, że ma duży wpływ na grającego oraz przebywające w promieniu kilku metrów środowisko. Za przykład niech posłuży Cefek, któremu utwór pod tytułem „Can You Feel the Sunshine..." tak przypadł do gustu, że ilekroć odpaliłem gierkę, to zawsze słyszałem jego akompaniament. Nie ma oczywiście gry bez wad. „Sonic" nie jest tu wyjątkiem. Posiada pewne negatywne cechy, o których zmuszony jestem wspomnieć. Napisałem o wspaniałości krain, po których dane będzie się ścigać. Niestety mimo ich różnorodności, po mniej więcej 2 tygodniach stają się monotonne. Grając x-siąty raz stwierdzisz, że tu już byłeś, to widziałeś... „Sonic" stanie się nudny. To tak jak z kasetą magnetofonową. Po pewnym czasie staje się przeżytkiem. Są oczywiście wyjątki, ale to już inna bajka.

Zbierając to wszystko do kupy mogę śmiało powiedzieć, że „Sonic R" jest produktem dobrym, aczkolwiek na krótką metę. Produkt ten nie jest przeznaczony dla graczy w wieku lat 13 i wyżej. Dzieciaki poniżej tej kategorii znajdą w „Sonicu" dużo radości i zabawy. Jak już wspomniałem na początku, ta gra jest dobra na krótkie oderwanie się od szarej rzeczywistości. ***Cthulhu***





Grafika 87% Grywalność 75%
Oryginalność 80% Dźwięk 87%

Dobry produkt na krótką metę. Przeznaczony raczej dla młodszych graczy.

WERDYKT **82%**

Gdy znudziło Ci się granie sam na sam z komputerem, włącz się do sieci i spróbuj znaleźć godnego siebie przeciwnika. Opcja Multiplayer to wyzwanie dla Twojej żądzy rywalizacji i dominacji.

gry sieciowe



Jeszcze zapewne nie wszyscy gracze zdają sobie sprawę z tego, że dużymi krokami nadchodzi kolejny przełom w grach komputerowych. Część komputerowych maniaków już wyczuła w kościach, bądź usłyszała jednym uchem... Tak moi drodzy, nadchodzi Era Gier Sieciowych.

INFO

Wydawca:	Electronic Arts
Producent:	Origin
Data wydania:	Tel.
Cena:	Tel.
Dystrybucja:	IPS
Platforma:	PC
Wymagania Techniczne:	Pentium 133 SVGA, 16MB RAM, 4xCD-ROM, Win95

Nie jeden raz już zostało udowodnione stwierdzenie, że komputer jest głupi i nie z człowiekiem iść mu w zawody. Dlatego już w dawnych czasach (czytaj kiedy pierwszy „Warcraft" był jeszcze wielkim hitem) gry zaczynały już udostępniać spragnionym użytkownikom rozgrywkę z innym człowiekiem, siedzącym przy innym komputerze. Teraz jest to już standard. No bo jak obecnie oceniamy grę? Oczywiście pomysł, grafika, dźwięk – wszystko pięknie... Ale gdzie jest opcja multiplayer? Nie ma?! No cóż, ta gra przechodzi do historii. Tak swoją karierę zakończył „Turok" – bardzo dobra (swoją drogą droga) gra. Zupełnie inaczej ma się sprawa z „Diablo" – gra faktycznie ma ładną grafikę i dźwięk, ale pomysł stary jak świat, niestety, trącający nudą. Ale jest batle.net. Wciąż oblegany przez tysiące użytkowników. Kończę jednak to kazanie i przechodzę do rzeczy – a jest nią od dawna oczekiwana kolejna część sagi – „Ultima Online".

Kto nie słyszał o tym cyklu firmy Origin niech żałuje, kto słyszał już wie czego się spodziewać... Ale rzeczywistość przechodzi nawet najśmielsze oczekiwania.

Na początek szczegóły techniczne: „UO" działa TYLKO przez Internet. To oznacza, że opcji single player po prostu nie ma. Nie da się też grać po sieci LAN ani przez Direct Link. „Dlaczego tak dziwnie?" słyszę jak pytacie. Dlatego że wreszcie pojawiła się gra RPG bardzo zbliżona do ideału. Gra jest ogromna. Kraina stworzona przez chłopców z Origin ma 2 000 000 stóp kwadratowych. Przemierzenie tego świata po przekątnej zabrałoby około 10 godzin, jak obliczają twórcy. Ale przecież wielki świat to nie wszystko... Prawda, potrzebna jest jak największa interaktywność ze światem. Interaktywność? Trzy tysiące graczy jednocześnie wystarczy? A gracze z kolei mają do wyboru niezliczoną ilość profesji i zawodów, pozwalających prowadzić uczciwe życie w Britanni – świecie Ultimy Online. Dopiero w tym świecie okazało się jaką siłę ma gildia czy klan. „Diablo", w którym grać mogły tylko 4 osoby jednocześnie, klan miał raczej ograniczone możliwości, ale w „Ultimie"... Dobrze dobrany zespół graczy może w krótkim czasie dorobić się fortuny. Wojownicy, żeby nie szukać daleko mogą uformować silną ekspedycję i pozbyć się smoka buszującego w podziemiach. Skarby są nasze! Dla spokojniejszych obywateli przykładowa kombinacja wygląda: górnik wydobywa rudę żelaza, a kowal wytwarza z niej miecz albo element zbroi. Samotni bohaterowie też sobie poradzą, choć nie będzie to już tak łatwe ani tak dochodowe. Przykładem samodzielnego herosa może być moja postać – tropiciel i zarazem treser zwierząt. Posiadając wysoką umiejętność tropienia, bez trudu znajduję zwierzynę w dziczy. Jeśli jest to potulna koza – zabijam, obdzieram ze skóry, a resztę przerabiam na steki. Jeśli natomiast jest to coś groźniejszego, to nie ryzykuję walki, tylko oswajam, a potem sprzedaję w mieście. Interes jakoś się kręci, a i zdolności rosną. Postać się rozwija i rośnie w siłę. Gracze uczestniczący regularnie w życiu „Ultimy" przez kilka miesięcy mają już odpowiednie znajomości, wiedzą z kim można iść polować, a na widok kogo raczej uciekać. Niektórzy prowadzą ustatkowane życie – kupują sobie domek albo karczmę i żyją dalej długo i szczęśliwie. Inni zaś ćwiczą swoje możliwości bojowe i przemierzają świat w poszukiwaniu PKs – czyli zabójców innych graczy (od Player Killers). W towarzystwie takiego Bounty Huntera możemy się czuć bezpiecznie – obroni on nas przed większością niebezpieczeństw, a gdy zginiemy przypilnuje naszych przedmiotów, aby czekały na nas, gdy wrócimy z zaświatów... Po kilku miesiącach gry Ty także zmienisz się w takiego herosa bądź przejdziesz na złą stronę i zostaniesz PK. Możliwości są naprawdę ogromne.

Podsumowując, „UO" jest świetną grą i naprawdę niesamowicie wciągającą. Niestety, ponieważ każda chwila spędzona z nią łączy się z wydatkami na telefon, jest to przyjemność kosztowna. Dlatego najprawdopodobniej nie będzie sprzedawana przez oficjalnego dystrybutora w Polsce. Można ją jednak zamówić w sklepach internetowych. Zainteresowanych dodatkowymi informacjami wysyłam na stronę „Ultimy" : http://www.owo.com . Miłej zabawy życzy

Cahir Mawr Dyffryn aep Ceallach

Grafika 85% Grywalność 94%
Oryginalność 94% Dźwięk 85%

Niesamowicie rozbudowana gra RPG z nie spotykaną do tej pory dawką interakcji ze światem.

WERDYKT 94%



Ultima OnLine



Tomb Raider

Witam wszystkich miłośników Lary. Jeśli jesteś żółtodziobem (czytaj: nie grałeś w pierwszą część gry) to radzę to zrobić, ewentualnie ostro poćwiczyć na torze przeszkód w rezydencji Lary.





Zanim jednak rozpoczniemy przygodę, kilka dobrych rad, które pewnie wszystkim wydają się oczywiste, ale mogą się przydać. Oto dziesięć przykazań dla Tomb Raiderowców:

1. Pamiętaj, że Lara nie jest nieśmiertelna – podobnie jak my ma tylko jedno życie, o które trzeba dbać. Nie przesadzaj jednak z uzupełnianiem energii życiowej – nie będziesz narzekał na nadmiar apteczek.

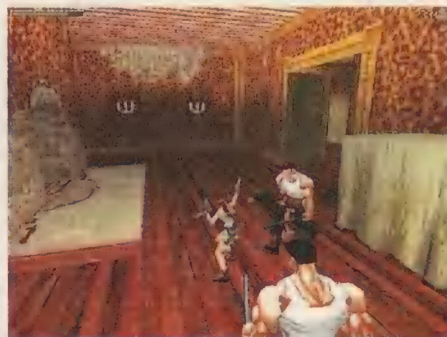
2. Mimo ogromnego arsenału broni, jakie może posiadać nasza podopieczna, nie można korzystać z nich w nieograniczonych ilościach. Proponuję więc, aby używać lepszych broni tylko w sytuacjach kryzysowych.

3. Staraj się zastrzelić przeciwnika z najdalszej odległości, najlepiej strzałami w plecy. Warto używać przy tym standardowych pistoletów z nieograniczoną amunicją.

4. Pamiętaj o celowaniu; mimo, że Lara automatycznie bierze na celownik wrogów, to przy większej ich liczbie musisz zmienić ofiarę, bowiem może okazać się, iż strzelasz w trupa.

5. Często nagrywaj stan gry. Po każdej udanej strzelaninie, każdym skoku nad niebezpieczną przepaścią skorzystaj z dobrodziejstw opcji Save – po co tracić czas na powtórne przechodzenie poziomu.

6. Jeśli jest ciemno w pomieszczeniu to warto sprawdzić, czy nie ma ukrytych jakiś wartościowych przedmiotów (amunicji, apteczek, posążków-sekretów). Do tego celu używaj raczej zwykłego pistoletu – flary zachowaj na sekcje podwodne, gdzie użycie broni jest niemożliwe.



8. Jeśli jakaś z platform wydaje się trudno dostępna, spróbuj skoku w bok (bez skojarzeń ;-) – klawisz skoku z jednoczesnym wciśnięciem kierunku (prawo lub lewo). Bez tego nie przejdziesz wiatraków w czwartym levelu.

9. Dokładnie rozglądaj się po okolicy – nie tylko znajdziesz rozwiązanie wielu zagadek, ale także ukryte przejścia i platformy.

10. Staraj się korzystać z tej instrukcji tylko w ostateczności – gra traci wiele uroku, gdy niknie element zaskoczenia i niepewności.

Level 1 – Great Wall

Po dotarciu do wielkiego muru zjeżdżasz w dół po stromej skarpie. Gdy znajdziesz się na ziemi, przygotuj broń i pobiegnij do jeziorka – w tym momencie z jaskini wybiegnie tygrys (aby uniknąć ataków strzelaj będąc w wodzie). Wodą przedostań się za filar i wejdź na górę, potem skok na kolumnę obok i dalej półce skalnej. Kilka skoków i trochę wspinaczki i już jesteś w pomieszczeniu wartowniczym. Po wejściu na kratę, ta rozstępuje Ci się pod nogami i wpadasz do wody. Po wyjściu na suchy ląd czego Cię skok ze złapaniem się i przełączenie wajchy. Za otwartymi drzwiami zaatakują Cię trzy orły, więc staraj się zastrzelić je z daleka. Teraz zjazd na dół do jeziorka i zebranie klucza w jednym z korytarzyków pod wodą. Przy wyjściu uważaj na tygryska. Po powrocie na mur otwórz drzwi i wejdź do środka. Zchodzące ze schodów pająki zastrzel i wejdź na górę po drabinie (na wprost od wejścia). Na szczycie oprócz dwóch pająków znajdziesz skorodowany klucz. Po zebraniu go zejdź na dół i otwórz nowo zdobytym kluczem drzwi pod platformą. Teraz uważaj – idąc korytarzem, wyskoczą na ciebie dwa pająki z przodu i jeden z tyłu. Używając odskoków zastrzel wszystkie i zabierz z następnego pokoju naboje do shotguna oraz apteczkę leżące obok szkieletu. Wielki kamienny blok możesz albo przepchnąć na bok albo pociągnąć do siebie – otworzy się dalsza droga. Idąc dalej korytarzem zauważysz pochyły korytarz – bez obawy zjedź na dół. Będąc na dole, złap się gzymsu po lewej stronie ściany i przeciągnij się wzdłuż ściany, unikając w ten sposób strzałek latających po całym pokoju. Na końcu opuść się do wody i omiń ostatnie dwie wyrzutnie strzałek, a następnie wyjdź na brzeg. Teraz czeka Cię sprawdzian szybkiego myślenia i jeszcze szybszego reagowania na sytuację – prawdziwie śmiercionośny tor przeszkód. Po wpadnięciu do następnego pomieszczenia, jak najszybciej leć w prawo, uciekając przed pędzącymi kamiennymi kulami, potem skok nad kolcami i wpadasz do pomieszczenia z ruchomymi ścianami – szybko w lewo i do góry. Złap oddech i biegnij dalej przeskakując nad kolejnymi zapadniami i ostrzami wpadniesz do następnego pokoju z ruchomymi ścianami. Tym razem jednak możesz pokusić się o zebranie alabastrowego posążka (mnie się udało, choć przejeżdżające kolce spowodowały niemały uszczerbek na zdrowiu). Gdy wyjdziesz pędź jak najszybciej, aby nie zostać przybitym przez kolczaste ściany po lewej stronie korytarza. Po wpadnięciu do następnego pokoju natychmiast skręć w lewo i stań na zapadającej się posadzce. Gdy podłoga runie w dół razem z Tobą, wreszcie będziesz bezpieczny (choć na chwilę). Teraz sprytnie omiń turlające się „szpule" i zastrzel wszystkie pająki, zanim użyjesz wyciągu. Teraz złap za drążek i trzymaj przycisk akcji, aż bezpiecznie wylądujesz po drugiej stronie przepaści. Wyjmij broń i zastrzel dwa tygrysy, które wyskoczą z ciemności. Teraz pozostaje już tylko podążać korytarzem aż do dużych, czerwonych drzwi. Przesłuchiwany gość poinformuje Cię, że musisz udać się do Wenecji – tak też robisz.



Level 2 – Venice

W tym momencie zaczyna się problem, bowiem solucja przestaje być liniowa. Obszar miasta jest dość

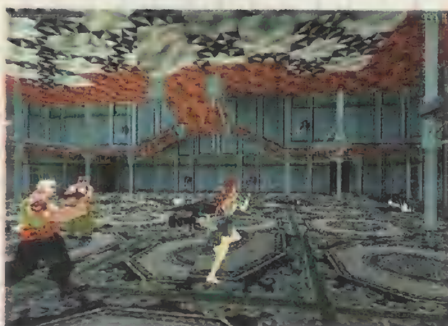
2 część pierwsza



skomplikowany i łatwo się w nim zgubić. Radzę więc dobrze oglądać otoczenie, gdyż do niego będę się odwoływał przy określaniu położeniu naszej bohaterki. Będąc w ciemnym zaułku należy z niego wyjść (surprise ;-), jednak żeby nie było nam zbyt łatwo zaatakuje nas pies obronny. W kolejnym korytarzyku wypadną na nas pies i sportowiec;). Szczególnie uważaj na tego drugiego – jego ciosy kijem baseballowym są bardzo bolesne (odchodząc na chwilę od tematu, czy wiecie, że krajem w Europie, gdzie najlepiej sprzedają się kije baseballowe jest Polska; niestety, piłki i rękawice do tej gry nie sprzedają się prawie wcale :-). Wracając do tematu, ktoś strzela Ci w plecy. Obróć się i rozwal cwaniaka na balkonie, a potem idź do pokoju, z którego wyszli poprzedni przeciwnicy. Na podeście znajdziesz flary, a ponadto na ścianie jest przycisk otwierający klapę w suficie. Wspinając się po kolejnych piętrach, dotrzesz na szczyt. Rozejrzyj się dookoła i rozbij szybę w ścianie (strzelając albo wykonując skok na nią). Znajdziesz się w pokoju z zamkniętymi drzwiami. Rozbij drugą szybą i zabij pacjenta na balkonie. Teraz przeskocz po czerwonym baldachimie na balkon i zabierz klucz, który upuścił martwy zabójca. Wróć do okna, przejdź przez pokoik i skocz do wody. Przepłyń pod zamkniętymi drzwiami, wyjdź z wody i wciśnij przycisk w ścianie (w rogu, po prawej stronie pomieszczenia), co spowoduje otwarcie się drzwi. Teraz zebrany wcześniej klucz otworzy drzwi na samej górze. Nie wsiadaj jeszcze do motorówki tylko przepłyń na drugą stronę i zastrzel gościa z pistoletami – dzięki tej akcji uzyskasz nowe, szybsze pistolety. Udaj się z powrotem do zamkniętego pokoju na górze (z dwoma szybami). Okazało się, że drzwi są otwarte, więc wpadasz do pokoju po uprzednim zabiciu psa i biegniesz do mostku nad kanałem. Po przyciśnięciu przycisku w ścianie wracasz do poprzedniego pomieszczenia i rozbijasz szybę, i wchodzisz wyżej. Przeskakując po baldachimach, dostajesz się do platformy nad otwartymi drzwiami. Dostań się do przycisku i naciśnij go a otworzą się drzwi prowadzące do dalszej części kanałów. Wróć więc do motorówki i wpłyń w ciemność.



Po prawej stronie jest ciemny korytarz, ale ty udaj się prosto. W tym miejscu dobrze jest użyć flary, gdyż jest naprawdę ciemno, a w okolicy jest ukryty





posążek-sekret. Płynąc prosto trafisz na ścianę, a wtedy skręć w prawo i spłyń wodospadem na niższy poziom. Znowu prosto, a potem skręć w lewo przy następnej ścianie, a następnie w prawo, aż dotrzesz do drewnianego mostku. Zaparkuj łódkę na przeciwko zamkniętej bramy i wyjdź na pomost. Zabij szczury i wpadnij do pokoju obok zabijając przeciwnika, który tam na Ciebie czyha. W środku naciśnij przycisk po prawej stronie i wyjdź przez okno i skorzystaj z drabiny po lewej. Teraz łódka jest na wyższym poziomie, a Ty skocz do wody, przeszukaj ciemne miejsca (niespodzianki) i pociągnij wajchę na ścianie. To otworzy drzwi naprzeciwko motorówki i pozwoli dalej jechać w stronę światła. Skręć w lewo, płyń prosto, a potem skręć w kanał po prawej. Drogę blokują co gondole, które można rozwalić, używając przyspieszenia łodzi. Zaraz potem się zatrzymaj, wyskocz na pomost po prawej i rozejrzyj się. Zobaczysz oprychów na wprost i po lewej stronie (jest tu też druga motorówka). Przejdź do końca kładki i zastrzel kolesia. Odwróć się, wskocz na skrzynię, potem na czerwony baldachim i leć w prawo. Następnie w prawo na most – zaatakują cię dwaj frajerzy i piesek (też frajer), po śmierci których uzyskasz klucz. Wejdź na



dziedziniec na prawo od mostu do drewnianych drzwi, które możesz otworzyć zdobytym przed chwilą kluczem. Zauważysz dziurę, w którą nie omieszkaj się opuścić i wcisnąć przycisku na przeciwległej ścianie, aby otworzyć bramę kanały (wrócimy do tego później). Wracając do łodzi spotkasz jeszcze jednego gościa, któremu znudziło się życie, więc uwolnij go od tego ciężaru i zabierz przedmiot, który upuścił. Teraz popłyń do poprzednio spotkanej, drugiej motorówki. Zobaczysz niedaleko kanał wypełniony minami – jak się pewnie domyślasz będziesz musiał wykonać akcję w stylu Jamesa Bonda (eee, Bond to przy tobie leszczyk). Po rozpędzeniu łodzi wprost na miny wyskocz z niej tuż przed kolizją, a droga do bramy stanie otworem. Teraz trzeba jeszcze jakoś otworzyć bramę. Teraz za pomocą drugiej motorówki udaj się na miejsce, gdzie po raz pierwszy wpłynąłeś z kanałów. Skręć w lewo i olej gościa na pomoście, szybko skręć w następny prawy kanał (z praniem po środku) i pędź prosto, przepływając przez ciemny tunel. Potem dwa skręty w lewo i zobaczysz długą rampę w stronę pokoju. Rozpędź łódź, przyspiesz na rampie i przeleć przez pokój. Po wyjściu z łodzi na prawą kładkę zastrzel bandziora, który wyszedł z drzwi i wejdź do środka. Zabij wszystkie szczury, wciśnij przycisk na lewej ścianie i wróć do łodzi. Płyń dwa razy w lewą stronę, a dotrzesz do drzwi, które właśnie otworzyłeś. Wyskocz do wody, zbierz klucz i wejdź po drabinie w dziurę w suficie. Tu zabij łobuza i jego psa, a następnie naciśnij przycisk w ścianie. Wróć do łodzi i popłyń z powrotem do rampy (uwaga na pacjenta na dole!) i potem do miejsca, gdzie były miny.



Wyjdź na kładkę z martwym gostkiem i użyj klucza – w środku jest kolejny bandzior. Po lewej stronie jest kolejny przycisk. Zejdź do łodzi i uważaj. Szybko płyń do długiej rampy, ale nie wjeżdżaj na nią, tylko zrób obrót o 180 stopni, a zobaczysz drzwi. Płyń tamtędy, a zobaczysz wnękę z gościem w środku. Wyskocz z łodzi i zabij oprawcę. Teraz masz krótki czas na jazdę łodzią lub nieograniczony czas, jeśli popłyniesz pod wodą, (wystawiaj tylko głowę, aby zaczerpnąć powietrza) i wpłyń przez otwarte wrota do kanału z minami (wcześniej je wysadziłeś). Ufff, koniec drugiego levelu.

Level 3 – Bartoli's Hideout

Jedź motorówką przez bramę i wyjdź na najbliższej kładce. Zastrzel szczury i pójdź w lewo na górę i zastrzel kolejne szczury. W korytarzu wykończ pałkarza i zbierz apteczkę. Naciśnięcie przycisku na końcu korytarza spowoduje otwarcie wielkich drzwi wejściowych do rezydencji i wypuszczenie kolejnego sportowca. Wyjdź mu na spotkanie, zastrzel, wejdź do środka, strąć rzezimieszka z balkonu i kolejnego nadbiegającego z prawej strony. Od tego ostatniego zbierz naboje i idź w lewą stronę. Przejdź ostrożnie przez trzy zbroje i na końcu ciemnego korytarza pociągnij wajchę. Spokojnie wróć (zbroje już są nieruchomo) i rozbij szybę po prawej stronie – oprócz dwóch psów znajdziesz też pudełko flar, naboje i apteczkę. Teraz w głównym holu wskocz na spadnie, zjedź kawałeczek i wyskocz, łapiąc się jednocześnie za krawędź. Dwa razy przepchnij blok skalny i przeskocz na balkon z martwym gostkiem (zostawił amunicję). Po drabinie udaj się wyżej, wyjdź na balkon i obróć się w prawo. Na balkonie przed tobą powinien wyskoczyć kolejny snajper, więc go zastrzel i idź na drugi koniec tarasu. Teraz skok ze złapaniem na pochyły baldachim. Ciągle trzymając się krawędzi przesuń się maksymalnie w lewo, podciągnij się i trzymaj klawisz skoku – Lara ślicznym saltem znajdzie się na przeciwległym balkonie. Przeskocz najpierw na drewnianą platformę, potem na baldachim i do dużych drzwi. Zabij dwa psy i faceta z gun'em na górze. Rozbij okno, ustrzel kolejnego gościa i nagraj stan gry. Wpadnij do kolejnego pokoju przez okno i odbiegnij od okna, zabij wszystkich i wejdź do kominka. Przepchnij ścianę dwa razy i wejdź wyżej, zabijając szczura. Teraz rozbieg i skok nad trzema ostrzami. Stań na początku drewnianej kładki i poczekaj aż zgasną ognie. Wykonaj skok z rozbiegiem na pierwszą platformę, skok z miejsca na drugą i powtórnie skok z rozbiegiem na ostatnią. Jeśli zrobiłeś wystarczająco szybko, dotrzesz do końca korytarza i drzwi staną przed tobą otworem. Nie wchodź od razu, tylko zastrzel kręcących się po okolicy wrogów. Zobaczysz też trzy duże kandelabry, po których trzeba się wspiąć i przemieścić na drewnianą platformę. Tam wciśnij przycisk otwierający obraz, wejdź na trzeci żyrandol i z niego dostań się na kolejną platformę. Biegnij w prawo, aż dobiegniesz do krokwi nad Tobą. Po nich przemieść się na drewnianą półkę, po drugiej części pokoju. Po dojściu do murkowanej ściany, bądź przygotowany na umieszczenie trochę ołowiu w ciele sportowca, po czym dobiegnij do końca, skocz w prawo i wciśnij przycisk zmieniający wysokość kandelabrów. Znowu poskacz do trzeciego z nich i skocz do dziury za obrazem. Zabierz klucz i przywróć poprzednią wysokość żyrandolom. Z pierwszego z nich skok na platformę naprzeciwko okna pozwoli na otwarcie kominka za pomocą przycisku. Przez okno, potem w prawo do komina i chlupp. Po wypłynięciu obok podwójnych drzwi, skorzystaj z klucza, a znajdziesz się w bibliotece. Najpierw prosto i w drugą alejkę z książkami (wespnij się po półce do pomieszczenia na górze). Tam zabij szczura i wskocz do dziury, po czym wespnij się po półkach po przeciwnej stronie, aby dostać się do przycisku otwierającego drzwi w głównym holu biblioteki. W drodze powrotnej zabij ochroniarza, a wejdziesz do nowego pomieszczenia. Używaj półek z książkami i drewnianych platform, aby dostać się do okna na górze, po prawej stronie pokoju. Nie wyskakuj z okna, tylko opuść się na czerwony baldachim i zjeżdżając z niego przeskocz na balkon naprzeciwko. Odwróć się i skocz na dach pokryty dachówką, skąd kolejnym skokiem z miejsca na ścianę w halu. Rozejrzyj się dookoła, a zobaczysz chatę. Skocz do wody i wejdź do środka, załatwiając przy tym strzelca. Zabierz też detonator ze stołu. Wychodząc z pomieszczenia popłyń dokładnie do drzwi naprzeciwko i zabij kolejnego nieszczęśnika. Przez okno dostań się do głównego holu biblioteki, po czym wciśnij przycisk po prawej stronie sali. Zabij dwóch przeciwników i przez okno na drugi dziedziniec. Gdy wejdziesz, otworzą się drzwi, więc wejdź przez nie. Zanurkuj i płyń wzdłuż alejki aż do końca. Wyjdź na ląd i znajdź w okolicy mały, szary przedmiot na podłodze. Użyj na nim detonatora i wysadzisz w ten sposób okoliczną ścianę. Dojdź do ruin i dostań się na szczyt, a po kilku krokach w ciemność, aby szczęśliwie ukończyć kolejny level.





Level 4 – Opera House

Po zjeździe zauważysz bujającą się skrzynię. Napastnika krążącego po dolnej platformie postaraj się zastrzelić będąc jeszcze na górze. Potem wskocz do wody i wypłyń po lewej stronie – znajdziesz drabinę, z której skorzystaj wspinając się na górę. Po kilku zgrabnych skokach dojrzysz przycisk. Otworzy on sufit w środkowej części budynku. Teraz należy tylko wrócić do platformy ze skrzynią, wykonać długi skok i załatwić gostka wewnątrz pomieszczenia. Znajdziesz tam klucz ukryty za skrzyniami. Teraz po schodkach na górę, zabij faceta z pałką i wróć po raz kolejny do półki z początku levelu. Teraz udaj się w stronę prawą. Po kilku skokach znajdziesz się we wnęce dachu. Nie wpadnij przypadkiem na pomysł skoku do otwartej dziury, gdyż kontakt z ostrym szkłem nie wyjdzie panience na zdrowie. Zamiast tego ześlizgnij się z pochylni po lewej stronie, złap się krawędzi, puść i szybko złap się kolejnej. Teraz rozbij szybę i pokieruj swoje kroki w prawą stronę pokoju. Teraz skok z rozbiegu na drugą stronę i po drabinie na górę. Na końcu korytarza wykorzystasz zebrany wcześniej klucz i dojdziesz do dachu budynku. Tu zauważysz tylko kilka platform i to w dodatku niestabilnych. Ustaw się w takiej linii, aby podczas biegu i skakania nie trzeba było skręcać (kroczek od prawej strony) i wykonaj serię skoków z rozbiegu zakończoną chwyceniem się przeciwległej krawędzi dachu. Wejdź wyżej i dojdź do końca korytarza. Nie zeskakując na dół zestrzel gostka, potem natychmiast po lądowaniu na kopule uciekaj przed pałkarzem i psem. Za chwilę wyskoczą kolejni – zbierz pozostały po nich sprzęt i udaj się w okolicę platformy z bujającą się skrzynią. Wykonaj skok z kopuły chwytając się kra-

wędzi, przesuń się poza zasięg skrzyni i naciśnij przycisk w ciemności. Otworzy on kawałek drewnianej powierzchni kopuły. Wracając tam, skasuj dwóch frajerów i wejdź do nowo otwartego wejścia. Naciskając dwa przyciski, otwierasz sobie drogę w bok. Kolejny przycisk zamyka drzwi i pozwala dostać się skokiem na drabinę. Stamtąd krótka droga do sali na dole. Uważaj nie tylko na rewolwerowców, ale także na worki z piaskiem wiszące sobie pod sufitem, gotowe w każdym momencie spaść Ci na głowę. Skieruj swój wzrok w kierunku sceny. Nie dochodząc skręć w lewy korytarz. Po drodze spotkasz psy, ale idź dalej, aż dojdziesz do bramy. Zlokalizuj przycisk i użyj go nie zważając, że na razie nic się nie stało. Wróć do głównej sali i idź w przeciwną stronę. Oprócz pałkarza i psa znajdziesz też dziurę w podłodze, więc skorzystaj z niej, opuszczając się poziom niżej. Schodź w dół, aż dotrzesz do głównego audytorium. Z drzwi obok wyskoczy kilku palantów, więc niech Twoje pistolety zajmą się nimi. Wskocz do wody i dostań się na scenę. Tu po jednej stronie jest przycisk otwierający drzwi znajdujące się po drugiej stronie sceny. Udaj się tam i biegnij aż do miejsca, gdzie zobaczysz gzyms. Skocz na niego, złap się i przeciągnij aż do momentu, gdy będziesz mógł się wspiąć i nacisnąć przycisk. Spowodował on obniżenie się poziomu mostu w środku pokoju. Wskocz do środka, obróć się i skocz obok szyby. Przebiegnij przez most aż do końca, potem w lewo, skok, do dziury w ścianie, obrót i skok na wyższą platformę. Skieruj się do bujającej się torby z piachem. Wyczuj moment, aby doskoczyć do przeciwległej półki. Powtórz czynność i wciśnij przycisk na początku drewnianego korytarza, aby spuścić pierwszy z worków. Biegnij do końca, zjedź na dół i kontynuuj wyprawę w ciemnościach, aż natrafisz na przycisk. Teraz musisz dostać się z powrotem na audytorium. Wespnij się wyżej i pobiegnij w prawo aż dojdziesz do windy. Pokombinuj z panelem sterowniczym i winda ruszy. Wskocz na nią i pojedź wyżej, i na drabinkę. Po wejściu na górę znajdziesz pokój z dużą ilością szkła, a zaraz po lewej jest przycisk. Po wciśnięciu go, idź powoli do pierwszej alkowy po lewej. Dojdziesz z powrotem do windy. Wciśnij przycisk, a zobaczysz windę po lewej, wciśnij przycisk ponownie i szybko wskocz do środka, zanim zamkną się drzwi. Na górze zastrzel dwóch gostków, po czym zlokalizuj przycisk, który wysyła windę na dół. Skocz do wody i poszukaj podwodnego tunelu, na końcu którego jest kawałek panela sterowniczego. Weź go i wróć z powrotem, szukając pod wodą dźwigni otwierającej podwodne przejścia. Gdy pociągniesz za nią, jedno z przejść stanie otworem i będziesz mógł wypłynąć na powierzchnię. Po kilku skokach i gostkach z pistoletami, znajdziesz ścianę z oknami. Po zestrzeleniu jej dostaniesz się do przebieralni. Naciśnij przycisk, aby otworzyć drzwi, zjedź po pochylni i przeskocz, unikając wielkiego wiatraka. Zbierz klucz i poskacz do momentu, gdy Lara stanie twarzą do kolejnego wiatraka. Teraz zrób wspomnine wcześniej skoki bokiem, gdyż tylko tak unikniesz śmierci w szatkownicy. Wyjdziesz do małego pokoju ze szkrzynką, którą należy przesunąć, gdyż blokuje dostęp do przycisku. Wciśnięcie go otworzy drzwi, a Ty popchnij skrzynię w stronę przebieralni tak daleko, jak to możliwe. Przesuń tę na górze tak, aby po skoku pozwoliła Ci się dostać na drewnianą półkę. Po drodze na drugi poziom audytorium zastrzel bandytę i zlokalizuj zamek, na którym użyj znalezionego niedawno klucza. Wbiegnij w drzwi i na górę po pochylni aż dojdziesz do przycisku po lewej stronie. Teraz wróć do miejsca, gdzie zaczynałeś etap wnętrza opery (koło dwóch przycisków). Na ścianie zobaczysz panel, na którym użyj znalezioną wcześniej płytkę, po czym wciśnij prawy przycisk. Dostań się teraz na scenę w gmachu opery i zauważ, że zmieniła się sceneria. Wejdź w drzwi i skręć w lewo obok skrzyń. Jedną z nich da się dwa razy przesunąć, aby dostać się do przycisku wewnątrz. Wróć trochę i wespnij się po skrzyniach na górę i w stronę światła, a potem przez drzwi. Przez następne drzwi dojdziesz do przodu scenerii. Tu wejdź przez dziurę w budce. Na dole zauważysz dziurę w podłodze i drzwi na okolicznej ścianie. Gdy wciśniesz przycisk, musisz przeskoczyć obok kolejnej bujającej się skrzyni. Po kilku skokach znajdziesz się w innej części pokoju. Znajdziesz tu kolejny przycisk, wciśnij go, zjedź na najniższy poziom i podążaj w kierunku samolotu wodnego na końcu levelu.









Level 5 – Offshore Rig

Zaczynasz w niezbyt ciekawej sytuacji, bo ogłuszony, w dokach i kompletnie bezbronny. Mimo tego, że drzwi są zamknięte, to wystarczy przesunąć skrzynki z tyłu pokoju. Zanim jednak naciśniesz przycisk, postaraj się tak poprzesuwać skrzynie, aby mieć wolne przejście do drzwi. Teraz wystarczy przełączyć przycisk i biegiem w otwarte drzwi. Niestety, okazuje się, że właśnie włączyłeś alarm i kilku kolesi bardzo chce Cię powstrzymać. Omiń ich i dobiegnij do szyby. Zaczekaj, aby jeden z napastników (ten z kałaszem) rozwalił ją. Teraz szybko w prawo i spadnij w dół, naciśnij przycisk i nura do wody. Wpłyń do środka przez otwarty właz i wyłącz śmigło. Pozwoli Ci to na skok z pomostu na skrzydło, co z kolei pozwala na wskoczenie do włazu na szczycie dachu. Tu wreszcie dostaniesz upragnione pukawki. Nie omieszkaj ich użyć, posyłając na tamten świat poprzednich oprawców. Jeden z nich upuści żółtą kartę magnetyczną, którą użyjesz na pobliskiej ścianie. Otworzą się drzwi obok i wejdziesz w kolejny korytarzyk. Na początek wyłącz ten strasznie wyjący alarm klawiszem znajdującym się naprzeciwko i pobiegnij w stronę prawą. Drzwi, przed którymi staniesz, otworzysz przy użyciu siły, jednak zaraz po wejściu do środka, napadnie Cię pałkarz stojący za Tobą (ninja jakiś czy co?). Idź dalej do następnego pokoju i zabij kolejnego kołka, który Ci się nawinie. Po otwarciu kolejnych drzwi, zobaczysz pochyłość z drzwiami na końcu korytarza. Wypadnie strażnik, więc go ucisz i otwórz jedyne możliwe drzwi. Wejdziesz do kabin mieszkalnych i najpierw zbierz wszystkie przedmioty walające się po łóżkach (najważniejsze są automatyczne pistolety), potem zaś wciśnij przycisk i szybko pędź do otwartej klapy. Na końcu tego tunelu znajdziesz dziurę w podłodze, jednak najpierw zbierz walające się magazynki z amunicją. Ustaw się teraz tak, aby zjechać tyłem, a zjeżdżając, trzymaj przycisk akcji. Złapiesz się bezpiecznie drabiny i zejdziesz w dół. Drabinę po przeciwnej stronie ściany blokują płomienie, więc należy ruszyć głową, aby dostać się tam. ***Baron Jack***

Broken Sword 2

część druga

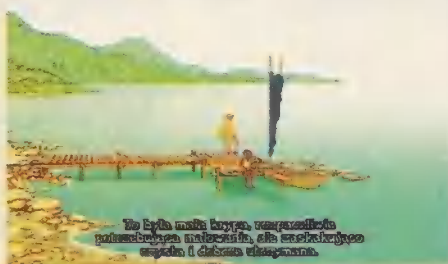
W poprzednim numerze rozstaliśmy się z naszym bohaterem kiedy ten rozwiązał już wszystkie zagadki skąpanych słońcem Karaibów. Teraz przygoda rzuci go do Londynu, a my wraz z nim będziemy mogli kontynuować tę fascynującą zabawę.



W londyńskim muzeum obejrzyj znajdującą się po prawej stronie gablotkę. Jest tam Kamień Jaguara. O kamień zapytaj (dwa razy) stojącego po lewej stronie przewodnika. Stwierdzi on, że zdecydowanie więcej o kamieniu wie inny człowiek, który jest aktualnie w muzeum. To profesor Oubier! Spytaj go o kamień. Nie dość, że nie udzieli Ci zbyt wyczerpującej odpowiedzi, to właśnie przyjechała taksówka i musi gdzieś jechać. Spytaj jeszcze o kamień przewodnika. Gdy podejdziecie do gablotki, okaże się, że kamień zniknął! Zapytaj jeszcze raz przewodnika o kamień i o to gdzie pojechał prof. Oubier. W gablotce został klucz. Wyjmij go. Otwórz nim gablotkę znajdującą się obok telefonu. Weź sztylet, zamknij ją i oddaj przewodnikowi klucz. Teraz to prawie pewne, że to Oubier ukradł kamień! Gdy przewodnik pójdzie zadzwonić na policję, zobacz co jest za różową zasłoną, znajdującą się po prawej stronie sali. Drzwi otwórz sztyletem. Akcja znów przenosi się na Karaiby. Znajdujesz się w muzeum Ketcha. Z biurka podnieś pióro. Pobaw się kołem sterniczym, kliknij na portret, który wisi za Tobą. Potem otwórz skrzynię. Niespodzianka! Zapytaj Emily o krzyż, który ma zawieszony na szyi. Wyjdź z muzeum i daj kotu pióro. Gdy kot je rozstrzępi, zbierz pozostałości do kieszeni. Idź do Rio. Pogadaj z nim o Emily i o jego siostrze. Daj mu strzępy z pióra, a on da Ci w zamian muszlę. Wracaj do muzeum i pomów z Emily o muszli. Po krótkich zmaganiach da Ci w zamian krzyż. Weź mapę z podstawki i połóż ją na biurku. Weź lampę i połóż ją na kałamarzu. Krzyż połóż w podstawce do pióra. Teraz wszystko idealnie pasuje do siebie, a cień krzyża wskazuje na mapie miejsce, do którego masz się udać. To Wyspa Zombie. Wracaj na plażę. Porozmawiaj z Rio o skarbie, a potem spytaj o Zombie. Chłopak z początku nie będzie chciał tam płynąć, ale jak pomyśli sobie, że ma mieć do czynienia ze swoją siostrą, to natychmiast się zgodzi.

Wyspa Zombie

Rio przywiózł Cię na Wyspę Zombie. Po prawej jest występ klifu. Mógłbyś po nim wejść na górę, ale jest za wysoko. Zbadaj (prawy przycisk) łódkę Rio, a następnie spytaj go o sieć rybacką. Chłopak bez problemu Ci ją pożyczy. Teraz wystarczy zarzucić ją na występ klifu. Tymczasem akcja przenosi się do Londynu. Po długiej drodze w dół, trafisz na opuszczoną stację metra. Jak się stąd wydostać? Najlepszym rozwiązaniem byłoby zatrzymanie pociągu i przejechanie się nim w kierunku portu. Czemu nie? Przeszukaj (p. przycisk) swoją torebkę. Znajdziesz w niej spinkę, którą wrzuć do otworu na monety w niebieskiej maszynie po lewej stronie zejścia na stację. Z maszyny wypadnie stary brytyjski pens. Wyjmij go ze zwrotu monet i użyj na wadze po prawej. Dostaniesz kartę. Przy tunelu, w którym przejeżdża co chwilę pociąg, jest szafka. Sztyletem spróbuj ją otworzyć. Teraz tylko użyj karty z wagi na powstałym pęknięciu i wciśnij czerwony przycisk w szafce. Pociąg się zatrzyma, a Ty pojedziesz do portu. Akcja znów przenosi się na Wyspę Zombie.



Jesteś na górze skały. Wejdź do lasu (prawo-góra). Wyrwij kawałek trzciny rosnącej przy bagnie. Idź dalej w prawo-góra. W dziurze w centrum ekranu pod kamieniem siedzi jakieś zwierzę. Włóż tam trzcinę, a jej końcówka zostanie umiejętnie obgryziona. Wracaj do miejsca, z którego przyszedłeś (dwa razy lewo-dół). Teraz idź w prawo-dół. Użyj trzciny na strzałce w Twoim inwentarzu. Kliknij na wiszącej gałęzi. Zachowaj teraz koniecznie stan gry! Strzel z nowo powstałej broni do knura po prawej, a następnie natychmiast kliknij na gałąź zanim knur ruszy. Knur MUSI pobiec w górną część ekranu i utworzyć tam przejście. Jeśli nie uda Ci się ten manewr, załaduj poprzedni stan gry i powtórz operację. Idź w prawo-dół. Znajdziesz się przy Iglicy Kamiennej. Kliknij na niej, aby spróbować na nią wejść. Zdejmij z Iglicy pnącza. Połącz w kieszeni lusterko z siecią rybacką. Teraz użyj tego na pnączach. Podnieś swoje dzieło i zarzuć je na szczyt iglicy. Idź w dół-lewo. Teraz pójdź tam, gdzie knur utworzył przejście. Jesteś na szczycie. Ustaw teodolit na trzech otworach w kamieniu z inicjałami. Kliknij na teodolit i przesuwaj obraz w prawo, dopóki w dolnej części widoku nie zobaczysz błyszczącego lusterka. Kliknij na lusterku, a następnie na kolumnie znajdującej się dokładnie nad nim. Tam musi znajdować się ukryty skarb! Zejdź z wzgórza (zejście w prawo, a nie w dół). Akcja znów przenosi się do Londynu. Zachowaj od razu stan gry. Przemknij się za skrzynię po lewej. Zaczekaj, aż strażnik przestanie rozmawiać z Pablem, szybko otwórz szafkę po lewej i równie szybko wejdź po drabinie. Gdy strażnik wejdzie do szafki, zamknij ją, szybko weź miotłę i zablokuj drzwiczki szafki. Zajrzyj przez lufcik do wnętrza łodzi. Wszystko jasne! Oubier współpracuje z Karzakiem i to on ma Kamień Jaguara! Nie nacieszył się jednak tą współpracą. Gdy skończy się przerywnik, wejdziesz do kabiny. Sprawdź czy Oubier nie żyje i weź z jego ręki Kamień Jaguara. W tym momencie wparuje Karzac. Sztylet będzie odpowiednim narzędziem, aby wyrwać się z jego objęć. Tym czasem na Zombies Island... Natrafiłeś na dziwne miejsce. Na szczęście szybko okazało się, że to tylko plan filmowy. Na stole po lewej leżą same smakołyki. Weź syrop, naleśnik i bułeczkę. Oblej syropem naleśnik (w kieszeni). Obejrzyj duży krzak po prawej. Podejdź do niego i zajrzyj do środka dwukrotnie. Podejdź do chłopaka stojącego obok seksownej aktorki. Pogadaj z nim o nim samym (dwukrotnie). Gdy skończy się scena, kaskader Bert podejdzie do dziewczyny. Daj mu przyrządzony posiłek (naleśnik z syropem). Teraz rzuć bułką w duży krzak, co wkurzy szerszenie. Weź ze stołu jeszcze jedną bułkę i rzuć w krzak jeszcze raz. W ten oto sposób kaskadera pogonią owady, a akcja przeniesie się na plaże. Obejrzyj wielki filar, który jest niedaleko, a następnie pieczarę znajdującą się przy szczycie. Spróbuj przesunąć wózek z krzesłem kamerzysty. Kliknij również na kamerze przenośnej, leżącej koło wózka. Podejdź do Berta i porozmawiaj z nim o wielkim filarze. Gdy skończysz rozmawiać z Bertem, podejdź do Hawksa i spytaj go o film, jaki kręci i o filar (iglicę). Masz szansę stać się kaskaderem, ale wózek z kamerą ugrzązł w piachu. Powiedz jeszcze Hawksowi o kamerzyście. Okaże się, że do filmowania równie dobrze może się nadać kamera przenośna. Przebrany za bohatera wejdziesz

do pieczary i zdobędziesz skarb – Kamień Orła. Tymczasem Nico przybyła na Karaiby. W indiańskiej wiosce zastała pogorzelisko i... Titipoco. Weź gacie leżące przy wejściu do wioski. W chacie, na którą wskazywał Titipoco, leży Kamień Kojota. Obejrzyj go, a potem spróbuj wziąć. Jest za gorący. Niestety – numer z majteczkami już nie wypali. Koło kamienia stoi beczka. Spróbuj ją przewrócić. Nie dasz rady, jest za ciężka. Poproś o pomoc Titipoco. Gdy beczka się przewróci, to ostudzi kamień. Weź go i idź tam gdzie wskazuje kurdupel Titipoco, w lewo do wyjścia.

Piramida

Okazuje się, że Gorgea porwały szychy Karzaca i prowadzą go na szczyt piramidy, aby tam przy zaćmieniu słońca złożyć z niego ofiarę. Po lewej stoi silnik. Przetnij sztyletem przewód paliwowy. Zdejmij z silnika cylinder i nabierz do niego paliwa (użyj go na przewodzie paliwowym). Paliwo z cylindra nalej do stojącego obok silnika od windy. Obejrzyj windę i kratownicę. Weź linę i powiedz o niej Titipoco. Ten przeciągnie ją przez szczyt kratownicy. Gdy zejdzie, umocuj linę przy silniku i włącz go czerwonym przyciskiem. Przesuń dźwignię po lewej. Powiedz Titipoco, aby przesunął dźwignię, gdy wejdziesz na windę. W ten sposób znajdziesz się przy szczycie piramidy. Leży tam Gorge, pilnowany przez generała i przez Pabla. Podwędź pas z amunicją, który wisi na skrzyni za Pablem. Zjedź z powrotem na dół i podejdź do strażników. Powiedz im, że Karzac pozwolił Ci wejść. I tak Cię nie wpuszczą, musisz więc użyć podstępu. Idź w prawo i weź pochodnię, opierającą się na schodach. Poproś Titipoco, aby użył swej zapalniczki do jej zapalenia. Nico automatycznie rzuci pochodnię na paliwo. Jak odezwą się strażnicy, rzuć pas amunicji na płomienie. Trochę to wypłoszy strażników. Na górze zaczep generała. Tchórz puści broń. Teraz rozwiąż Georga i



udajcie się do wejścia piramidy. W piramidzie w głębi jest ściana, w której są dwie dźwignie. Najpierw przesuń lewą potem prawą. Wygląda na to, że trzeba przesunąć obydwie naraz. Poproś zatem Gorgea o pomoc. Zapadnie się podłoga, a Ty znajdziesz się w dziwnym pomieszczeniu. To machina Inków. Do rozwiązania masz dosyć łatwą łamigłówkę. W sali znajdują się dwa wielkie koła z fragmentami symbolów, znajdujących się na płytach za kołami. Jest tam dziesięć płyt. Z kolei osiem z tych dziesięciu płyt jest fragmentami czterech symboli znajdujących się jeszcze dalej. Aby rozwiązać łamigłówkę, musisz wcisnąć wszystkie cztery płyty znajdujące się po prawej (posąg małpy). Przyjrzyj się pierwszemu symbolowi w małpim posągu (lewy-górny). Potem cofnij się do tablicy z dziesięcioma płytami i znajdź dwie, które po nałożeniu się tworzyłyby rysunek z pierwszej płyty w małpim posągu. Wciśnij jedną z nich (w tym przypadku fragment po lewej). Aby móc wcisnąć drugi fragment, musisz go z kolei utworzyć na dwóch kołach. Obróć je tak, aby dwa symbole tworzące fragment płyty znajdowały się koło siebie. Wiem, że jest to zagmatwane, ale jeśli uda Ci się wcisnąć pierwszy fragment w małpim posągu, to dalej pójdzie już dużo łatwiej. Gdy wciśniesz już cztery płyty, otworzy się przejście. Skieruj się do niego.

Wracasz do skóry Gorgea. Weź pochodnię po lewej, a następnie poproś Titipoco, aby ją zapalił. Przesuń dźwignię po lewej, a spadniesz do następnego pomieszczenia. Przełącz dźwignię znajdującą się niedaleko Ciebie, a zamkną się drzwi. Idź do drzwi po lewej. W tym pokoju przełącz prawą dźwignię i wyjdź nowo otwartymi drzwiami. Przełącz dźwignię koło Georgea i wejdź do otwartych drzwi. Teraz w pokoju utworzyło się przejście. Podnieś pochodnię leżącą na podłodze i zapal nią pochodnię na ścianie. Weź ją i zejdź na dół. Zejdziesz po schodach, a gdy te się skończą pozostała jeszcze jedna dźwignia, która odblokuje zejście w dół. Zejdź tam i obejrzyj zakończenie jednej z najlepszych przygodówek, w jakie kiedykolwiek grałeś.

Krzysiek





Jedi Knight
część druga

Wszystko jedno, czy opowiesz się po Ciemnej Stronie i ramię w ramię z astmatykiem Jerecem ruszysz do walki o panowanie nad galaktyką, czy też staniesz po stronie zdziadziałych filozofów Jasności, zawsze czeka Cię znakomita zabawa w „Jedi Knight". Oczywiście wybór należy do Ciebie. My tylko pomożemy w skończeniu gry – oto opis przejścia kolejnych poziomów.

XII. Escape With The Map

Przez olbrzymie wrota można wyjść do ładowni (na żelaznych kontenerach są przedmioty). Za kolejnymi wrotami jest hala składu (na dole jeździ taśmociąg). Przez drzwi na lewo, w dół i cały czas prosto. Winda zwiezie Kyle'a do taśmociągu. Używając Force Jump, można odnaleźć secret i trochę użytecznych przedmiotów. Dalsza droga wiedzie wzdłuż taśmociągu (pole siłowe wyłącza przycisk na futrynie). Wewnątrz jest dość ciemno, a poruszać można się tylko po taśmociągu (okoliczna podłoga jest radioaktywna czy jak?). Skacząc po żelaznych blokach, znaleźć można secret z Concussion Rifle, jednak prawdziwym skarbem, jaki można stąd wynieść, jest niebieski klucz (w oświetlonej sterówce pod sufitem). Wychodzimy na górę windą w ścianie (przy końcu taśmociągu). Dalej do góry – przez okrągły szyb. Jeden z żołnierzy ma żółty klucz. Wśród czterech drzwi te białe doprowadzą na piętro – czerwony klucz, a jadąc jeszcze wyżej – zielony. W sumie kluczy jest cztery, do każdej z dźwigni po drodze – należy ich użyć do przesunięcia kolejnych mostków wewnątrz reaktora. Kyle wydostanie się na szczyt reaktora, skąd kładką można wejść na małą galeryjkę nad nim. Winda przewiezie naszego Jedi na górę, gdzie spotka się z Jan.

Po tej misji rozstrzygnie się też praktycznie, po której stronie stanie Kyle. Jeżeli do tej pory byłeś...hmmm – niezbyt grzeczny, mordowałeś niewinnych cywilów, to dodaj teraz jeszcze dwie gwiazdki do Mocy Grip, aby definitywnie po 14 misji zostać Ciemnym Jedi.

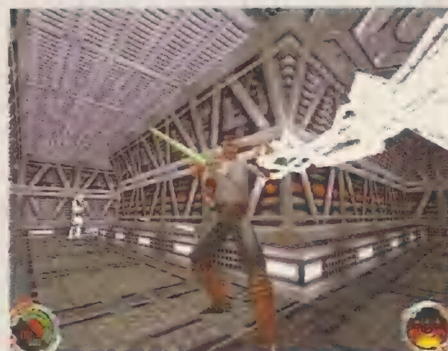


XIII. The Lost Planet Of The Jedi

Zwiedzanie Doliny Jedi proponuję zacząć od płynącej kanionem rzeki. Szybko przemykamy się do końca, skąd pod wodą można wyjść do korytarzyka. Olbrzymie pole siłowe po lewej otworzy sprawna eliminacja kolejnych układów zasilających (taka tablica z dwoma czerwonymi prętami). Pierwszy z nich znajduje się w sterówce po prawej – potraktuj go mieczem. Dalej należy dokładnie przeszukać wszystkie półki skalne i zakamarki. Kolejny układ znajduje się w pomieszczeniu, do którego prowadzi przerzucony nad przepaścią żelazny most. Stamtąd też jest wyjście w górę – kolejny układ zasilający. Podążając dalej tym korytarzem Kyle dojdzie do dużego cylindrycznego zbiornika wodnego, którego okolice warto zbadać (gadżety). Wracamy z powrotem do żelaznego mostu i tym razem na drugą stronę – do kotliny pilnowanej przez dwa działa. Wewnątrz walka z dość dużym oddziałem szturmowców. Na piętrze po rozcięciu kraty można odnaleźć pomieszczenie. Winda zawiezie bohatera do ostatniego układu zasilającego. Po drodze warto zbadać przylegające korytarzyki – secret za beczkami. Wielkie pole siłowe jest teraz otwarte – swobodnie można przejść do dalszej części doliny. Tam po głębszym nurkowaniu wypływamy na otwartą przestrzeń. Uwaga na Drugony. Zaraz za mostkiem, po którym spaceruje AT-ST, jest podwodny korytarz. Idąc dalej po półkach dochodzimy do instalacji imperialnych. Winda zwozi Kyle'a na dół, ale zamiast pędzić do przodu trzeba ją odesłać na górę i obejrzeć dokładnie szyb. Wąski korytarzyk prowadzi w dół, a potem po rurze, pomagając ominąć zamknięte pole siłowe. Przeciwnicy, pewnie naprędce klonowani, będą się pojawiali cały czas, więc staraj się nie przejmować i pędzić do przodu. Dwie kolejne windy przewiozą Kyle'a do następnego levelu.

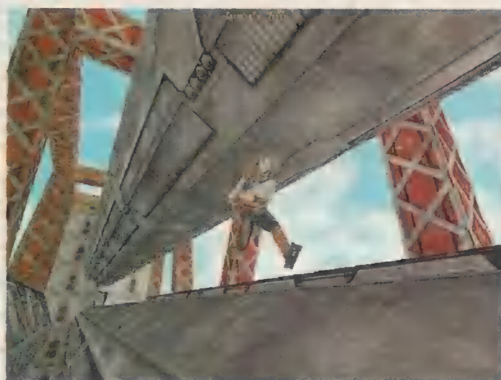
XIV. MAW – The Revenge

Kolejny pojedynek Jedi vs. Jedi. Tym razem z latającym MAWem – może być ciężko, gdyż jest dość sprawny. Szczególnie niebezpiecznie robi się, gdy zaczyna się kręcić. Na początku trzeba uważać, żeby nie dołączyć do szkółki latania – kładka jest wąska. Za budyneczkiem, przy którym stoi Kyle, jest trochę Mocy. Tam też można w miarę bezpiecznie dołożyć MAWowi. Gdy już trochę oberwie, poleci do kolejnego pomieszczenia, ruszaj za nim. Po krótkiej wymianie ciosów Ciemny Jedi znowu weźmie... er... nogi za pas i ucieknie. Force Jump na mostek i za nim! Tam w końcu można dokończyć pojedynku. Teraz Kyle rozstrzygnie o tym, po której stronie Mocy staje.



XV. The Falling Ship

Czeka Cię bardzo ciekawe zadanie. Walący się w przepaść statek cały czas jest niebezpiecznie przechylony i trzeba dostać się do doków, gdzie czeka Moldy Crow. Z powodu braków ciążenia można dostać oczopląsu – biegać da się standardowo po podłodze, a dodatkowo po ścianach i innych krzywiznach (sprawny błędnik mile widziany). W zasadzie należy cały czas biec przed siebie, i to dość szybko, bo wszystko dzieje się w czasie rzeczywistym (tak na oko 12 minut, po 6 minutach uprzejmy głos będzie nas informował, ile jeszcze zostało). Nieliczni przeciwnicy nie będą sprawiać kłopotu. Należy jedynie uważać na sypiące się na łeb kontenery, skrzynie i inne sprzęty, bo można przez nie nieźle schudnąć. Droga do doków nie jest specjalnie trudna – co jakiś czas na ścianach rozmieszczone są dodatkowe strzałki kierunkowe. Można się tam dostać kilkoma korytarzami. Po przybyciu na miejsce należy przełączyć dwa przyciski – jeden otwiera wrota, drugi uruchamia mostek, po którym Kyle przebiegnie do Moldy Crow.





XVI. SARISS – Jedi's Battleground

Sariss to bardzo poważny przeciwnik. Walka z nią jest dość czasochłonna. Cały czas należy trzymać ją dość blisko Kyle'a, co zniechęca panienkę do stosowania różnych sztuczek. Najbardziej skuteczna jest metoda walki z doskoku – zbliżamy się, dwa cięcia mieczem (pierwsze blokowane, drugie przeważnie nie) i odskok. Po okolicy rozrzucone są pomocne gadżety.

XVII. The Valley Tower Ascent

Przycisk w stróżówce otwiera drzwi. Idziemy przed siebie, w potężnym pomieszczeniu z Walkerem AT-ST windą na górę i do środka. Teraz w stróżówce na dole jest przycisk, wyłączający bramę po prawej. Windą zjeżdżamy na dół, gdzie po przejściu po metalowym szkielecie nad szybem znaleźć można kratę do rozcięcia. Ten korytarzyk doprowadzi do zielonego pola siłowego. Kyle bez obaw może do niego wskoczyć i przyciskiem na dole uruchomić transport kontenerów. Po nich wracamy z powrotem i windą na górę. Wzdłuż taśmociągu (w pobliskim pomieszczeniu pod beczkami jest secret) – wyjściem jest wąski korytarzyk przy końcu po prawej. Na grzbiecie kontenerów Kyle dostanie się do kolejnego korytarza (na samej górze secret) – mniej więcej w połowie trzeba wyskoczyć. W ciemnościach wędrujemy przed siebie, a potem w prądzie ciepłego powietrza na górę. Zeskakujemy na plac (uwaga na działka) i windą maksymalnie w górę. Kolejny przycisk udostępni platformę, która przewiezie Kyle'a na drugą stronę. Tam za pomocą Force Jump trzeba się dostać na występ skalny i windą udać się na górę (znowu!). Cały czas przed siebie, aż do miejsca, gdzie wylatuje gorące powietrze. Na drugą stronę (używając „Mocnych Skoków"). Kolejną windą na górę, i w kolejnym szybie, korzystając z półek i regularnych wybuchów ciepłego powietrza – do wnęki po prawej. W następnym szybie działamy analogicznie. Z okrągłego pomieszczenia zjeżdżamy dla odmiany maksymalnie w dół. Kolejne dwa pomieszczenia połączone są korytarzykiem. Trzeba przełączyć po jednym przycisku w każdym z nich (po pierwszym – „zielony" ekran, po drugim „czerwony"). Spowoduje to chwilowe zatrzymanie się „szczęk" – da Kyle'owi szansę otworzenia drzwi w podłodze. Na dole jest sterownia całej tej huty. Przycisk wyłącza piece, co pozwoli przejść i wjechać na górę i przejść po półkach na drugą stronę. Kolejny przycisk odpali na nowo piece, a strumień powietrza wyniesie naszego Jedi na samą górę, gdzie po przecięciu kraty czeka koniec poziomu.

XVIII. Decent Into The Valley

W tym poziomie do końca można dojść na kilka sposobów, a całość nie jest trudna, a jedynie dość czasochłonna. Jadąc kolejnymi windami w dół dotrzesz w końcu do pomieszczenia z niewielką pochylnią. Pod nią jest Revive, a na górze dodatkowo secret. Idziemy po pochylni i korytarzem przed siebie. Drzwi po prawej będą zamknięte (zapamiętaj to miejsce). Idąc dalej znajdziesz Control Room Key. Wracaj do zamkniętych drzwi, a teraz będzie można otworzyć klapę w suficie. Z góry zjedzie potężny metalowy blok. Przy podstawie kontenera na dole jest jeszcze jeden przycisk, który otworzy kolejne wrota, tym razem podłogowe. Po bloku można zejść piętro niżej. Dalsza droga to kolejne windy oraz przycisk obracający blok. W odpowiednim momencie (w położeniu poziomym) można po nim przeskoczyć na drugą stronę szybu. Za kolejnymi drzwiami jest dość pokaźny kompleks metalowych rusztowań i pomieszczeń. Kyle musi odszukać niepozorną platformę mniej więcej w połowie wysokości pomieszczenia – jest tam przycisk przywołujący windę poniżej. Nad kolejnym szybem można przejść po wąskiej żółtej szynie (na końcu secret), a potem zeskakujemy piętro niżej. Idąc dalej kieruj się „słuchowo" na szum wody. Finalnie powinieneś znaleźć się w małym pomieszczonku, gdzie przycisk na ścianie wyłącza pracujące na dole wiatraki. Pozwala to zeskoczyć do szybu. Całą operację należy jednak wykonać w miarę szybko. Na dole rozcinamy mieczem kratę.

XIX. The Valley Of The Jedi

Windą towarową zjeżdżamy na dół, patrolując kolejne piętra. Wychodzimy na zewnątrz instalacji i po metalowych półkach na górę. Żelazne kraty otwieramy oczywiście mieczem świetlnym. Za drzwiami duża winda towarowa zwiezie Kyle'a do miejsca gdzie przeprowadzano nawierty. Między rusztowaniami poruszamy się w przykucu. Biegnącymi okrężnie korytarzami można dojść wreszcie na dół. Tam jest w podłodze zejście do ruin. Niżej w ciemnościach mieszkają dwie zabójcze jaszczurki (likwidacja tylko pokaźnymi ilościami TNT), ale lepiej się do nich nie zbliżać. Jednym z otworów można zeskoczyć jeszcze niżej. Tam czerwone płyty w ścianach otwierają pobliskie drzwi, ale trzeba tak kombinować, aby w obu okienkach widoczny był „sznur" (pierwsze zostawiamy otwarte, a drugie otwieramy na maksa, a gdy po 4 naciśnięciu przycisku zaczną się zamykać, szybko trzeba przebiec na drugą stronę). Po blokach przed siebie. Za olbrzymimi drzwiami czeka Walker AT-ST. Załoga ma czerwony klucz, który otworzy, kolejne wielkie wrota.

XX. BOC – The Crude

Moja nagroda w kategorii „Największy down sezonu w grze komputerowej". Ale za to całkiem nieźle walczy, i to dwiema świetlówkami naraz. Jest też piekielnie ruchliwy, więc walka może być dość czasochłonna. Skutkuje taktyka walki z doskoku, podobna jak w przypadku Sariss.

XI. Jerec – The Force Within

To już ostatnia walka, ale wygrać mogą tylko najlepsi ;). Pośrodku planszy stoi olbrzymia wieża. W jej wnętrzu jest potężne źródło Mocy (jest tam też „piguła" dla Jasnej Strony, dająca na pewien czas nieskończoność Mocy; taką samą „pigułę" dla Ciemnej Strony znaleźć można w jednej z wnęk w zewnętrznych ścianach planszy). Jerec po otrzymaniu znacznej ilości ciosów wraca do wieży, aby częściowo zregenerować siły. Dodatkowo, w tym samym czasie z rogów pomieszczenia ruszają dwie potężne statuy, które będą blokowały wejście do wieży. Nie można do tego dopuścić (przyciski stopujące znajdują się za statuami, we wnękach w których stały).

Z Jerecem walczymy oczywiście wyłącznie na miecze. Wyznawcom jasności proponuję zestaw Absorb, Protection (podobno można mu też wyrwać miecz z dłoni, ale mi się to nie udało). Najprościej zabić Jereca, gdy ucieka do Wieży. Jeśli się go umiejętnie przyblokuje, nie uda mu się dostać do „windy". Ale do tego trzeba trochę wprawy i... szczęścia.

Teraz pozostaje jedynie obejrzeć końcową listę płac (więcej chyba niż na filmie). Ach, i jeszcze jedno – różnice między Ciemną a Jasną stroną w „Jedi Knight" nie są zbyt wielkie – zmienia się trochę układ końcowych misji i kilka wstawek. Niemniej warto skończyć tę gierkę na dwa sposoby. Niech Moc będzie z Wami. **Piotres**



Resident Evil

Być może wielu z was przeszło już tę grę, grając panienką – Jill. Dokładny opis jednej z dróg przejścia mogliście przeczytać w OPSM nr 5/97.



Po opublikowaniu tej solucji, do redakcji przyszło wiele listów i telefonów, świadczących dobitnie o poziomie ich autorów. Zarzucali oni Kubie, że nie zna się na grze, że znaleźli wiele innych wątków, o których On nie wspomniał. Nie wiem, czy jest to głupota (Kuba wyraźnie zaznacza, że jest to jedna z wielu możliwych dróg przejścia gry), czy też próba pokazania się, tym niemniej postanowiliśmy opublikować opis przejścia gry Chrissem. Oto kilka ustaleń:

– Grę Chrissem można ukończyć na dwa sposoby (dwie ścieżki, podobne do siebie, a jednak inne)

– W opisie podaję umiejscowienie większości magazynków, szpulek do maszyny itp., co nie oznacza, że kontroluję zawartość waszej kieszeni – sami musicie biegać do skrzyń, aby odkładać niepotrzebne chwilowo przedmioty

– Gra Chrissem jest dużo (zaznaczam dużo!) trudniejsza – na początku masz tylko nóż, nigdy nie znajdziesz bazooki, jesteś zdany na siebie (Barry Ci nie pomoże), masz mniejszą kieszeń, spotkasz więcej wrogów na swojej drodze, a wszystkie biurka będziesz musiał otwierać specjalnymi kluczykami (Jill używała jednego wytrychu). Ponadto nie umiesz grać na fortepianie, a chemia to dla Ciebie czarna magia (ma to wpływ na fabułę).

To by było tytułem wstępu. Przed Wami duże wyzwanie, czy zdołacie się go podjąć? Do dzieła...

Po wyczerpującej ucieczce, docieramy do opuszczonej posesji. Jeden z naszych, Barry, zniknął, a za chwilę słychać strzały, gdzieś w budynku. Odłączamy się, aby to sprawdzić. W jadalni nic się nie dzieje, więc wychodzimy z niej drugimi drzwiami. W korytarzu idziemy na dół i... pojawia się pierwszy zombi. Walka z nim, samym nożem, jest dość trudna, ale po pokonaniu go, znajdujemy przy ciele Kennetha magazynek do beretty. Ponieważ wszystkie okoliczne drzwi są pozamykane, wracamy do głównego holu. Okazuje się, że Wesker (dowódca) i Jill gdzieś zniknęli. Pozostał tylko leżący na podłodze pistolet Jill i szpulka taśmy z tuszem, leżąca na stoliku koło maszyny do pisania. Trzeba zająć się przeszukiwaniem domu na własną rękę. Najpierw wchodzimy w duże, niebieskie drzwi, po prawej stronie, na parterze. Z posągu zabieramy mapę pierwszego piętra i przesuwamy stojącą obok szafkę. W małym pokoiku, oprócz zombiego, jest szpulka do maszyny na półce. Po wejście na górę, po schodach w holu, wchodzimy do małych drzwi po prawe stronie (idąc wzdłuż balustrady). Tam zabieramy mały kluczyk i magazynek z następnego pokoju (przy zwłokach Forresta). Wchodzimy teraz do korytarza po prawej stronie (drzwi z lampami) i rozprawiamy się z dwoma zombimi. Na końcu tego korytarza jest wejście do biblioteki. Znajdziemy tam książkę, leżącą na stoliku, z której dowiadujemy się o leczniczych właściwościach ziół, które rosną w domu, w doniczkach. Wyjdź i po załatwieniu trzech zombich kręcących się po korytarzu, odblokuj drzwi po prawej, a następnie zejdź na dół po schodach. Na dole, nie licząc zombiego, znajduje się pierwszy z pokoi, gdzie możesz złożyć niepotrzebne chwilowo przedmioty i nagrać stan gry. Na podłodze leży też worek z pestycydami – zbierz go koniecznie. Wracamy teraz do holu i wchodzimy przez duże drzwi po lewej stronie (na piętrze). Tam zrzucamy na dół posąg i idziemy do drzwi na końcu balustrady. Tam czeka już na nas trzech zombich i zejście na dół. Po zejście na dół zmuszeni jesteśmy spotkać kolejnych trzech umarlaków. Wejdź do małego pokoiku pod schodami i obejrzyj scenkę. Zabierz z łóżka klucz i ponownie porozmawiaj z Rebbecą (przy wychodzeniu). Tu decydujesz, czy chcesz grać krótszą, czy dłuższą wersję gry. Jeśli więc każesz dziewczynie zostać, ominie Cię kilka wątków w późniejszej rozgrywce, ale zyskasz możliwość trzykrotnego wyleczenia podczas wędrówki po domu.

Na końcu korytarza są drzwi, wejdź przez nie i zabij trzech zombich. Udaj się w lewo i wejdź do pokoju po prawej stronie. Zabierz z łóżka magazynek i przeczytaj książkę na biurku. Z szafy zabierz skrzynkę naboi do shotguna i wróć do Rebbeci, która zaoferuje Ci pomoc (wspomniane trzykrotne uleczenie). Zabierz ze sobą chemikalia i udaj się do pokoju z fontanną (do końca korytarza, przez drzwi i prosto). Tam wsyp pestycydy do pompy i zabierz klucz z zegara. Wracając do Rebbeci, wstąp do pokoju po prawej (w korytarzu pod schodami) i weź ze sobą zepsuty shotgun i magazynek z półki oraz naboje z biurka. Idź teraz do korytarza, gdzie spotkałeś pierwszego zombiego (tego, który zabił Kennetha). Na końcu korytarza, po lewej, są drzwi, które teraz stoją otworem. W barze przepchnij szafkę i zabierz nuty. Niestety, słoń nadepnął Ci na ucho, więc nie zagrasz prawidłowo



Księżycowej Sonaty, L.Van Beethovena. Z pomocą przychodzi Rebecca. Daj jej chwilę poćwiczyć i udaj się do jadalni. Tam zabierz niebieski klejnot z rozbitego posągu i emblemat znad kominka. Wróć do korytarza, gdzie był pokój z fontanną. W jednym z odgałęzień jest maleńki pokoik z kamiennym tygrysem. Wsadź mu w oko niebieski klejnot, a dostaniesz jeden z czterech krążków. Udaj się do głównego holu i wejdź w małe drzwi po prawej stronie (obok dużych, niebieskich). Znajdziesz tam magazynek przy lustrze i naboje do strzelby w biurku. W sąsiednim pomieszczeniu, oprócz zombiego, znajdziesz też taśmę do maszyny. Wróć do Rebecci i posłuchaj jak gra. Otworzy się tajne przejście. Zabierz złoty emblemat z posągu i wsadź w jego miejsce drewniany, zabrany







znad kominka. Z nim udaj się do jadalni. Umieść nowo zdobyty emblemat w miejsce starego i zabierz zza zegara klucz. Wróć do miejsca, gdzie była pierwsza skrzynia. Wejdź po schodach i udaj się do pierwszego pokoju po lewej stronie korytarza. Zabij zombiego i z pokoju po lewej zabierz zapalniczkę i naboje do strzelby. W pokoju naprzeciw najpierw obszukaj fartuch wiszący na wieszaku, a potem przeczytaj dokumenty leżące na biurku. Następnie naciśnij robala w gablocie, aby spuścić wodę w akwarium. Teraz możesz poprzesuwać akwarium i szafę, aby dostać się do skrytki. Wyjdź z pokoju i udaj się do końca korytarza. Tam zapal ogień w kominku, a uzyskasz mapę drugiego piętra. Wracając do holu, zauważysz duże, niebieskie drzwi w środku korytarza. Znajdujesz się w zbrojowni. Poprzesuwaj posągi tak, aby zakryły otwory wentylacyjne, a następnie wciśnij przycisk w środku pomieszczenia. Otworzy się gablota i dostaniesz drugi krążek.

Wróć do pomieszczenia, skąd brałeś mapę pierwszego piętra i wejdź w drzwi po prawej stronie. Tu czeka Cię „zabawa" z dwoma cerberusami (psy-zombie). Za jedną z gablot znajdziesz magazynek. W następnym korytarzu wejdź do łazienki. Tam spuść brudną wodę z wanny i zabierz kluczyk. Dojdź do końca korytarza i wyjdź z niego. Po zabiciu dwóch umarlaków, skieruj się do niebieskich drzwi. Zabierz ze sobą zepsutą strzelbę i wróć do pokoju w poprzednim korytarzu, aby zabrać ze ściany dobry egzemplarz. Na końcu następnego korytarza jest pokój z obrazami. Naciskaj je w następującej kolejności: obraz noworodka, niemowlaka, małego chłopczyka, młodego chłopaka, pana w średnim wieku, starca i na końcu obraz z wiadomością (ten na końcu pokoju). Otrzymasz trzeci krążek. Idź teraz do korytarza na drugim piętrze, gdzie była zbrojownia. Wejdź w pierwsze drzwi od strony holu. Natkniesz się na zwłoki Richarda. Przejdź dalej i skręć w lewo. W pokoju zapal zapalniczką świecznik i wyjmij z szafki magazynek. Przesuń drugą szafę, i wejdź do małego pomieszczenia. Zabierz kolejną paczkę naboi i wróć do zamkniętych drzwi (po schodkach). Na strychu czeka Cię walka z wielkim wężem, więc weź kilka apteczek i trochę dodatkowej amunicji. Po jego zabiciu (a w zasadzie wypłoszeniu) zabierz ostatni krążek z jego gniazda i naboje z jednej z beczek. Po wyjściu okazujesz się zatruty przez węża. W zależności od ścieżki, jaką wybrałeś wcześniej, albo będziesz uratowany przez Rebeccę, albo przejmiesz rolę dziewczyny i pobiegniesz do miejsca zaznaczonego na mapie, aby przynieść serum Chrissowi.

Po przebudzeniu udaj się do pobliskiego pokoju, gdzie umieść wszystkie krążki (zobacz na mapie, na pierwszym piętrze po prawej stronie, w północnej części). Otworzą się drzwi obok. W pomieszczeniu ogrodowym przesuń schodki i zabierz korbę oraz mały kluczyk z jednej z beczek. Wyjdź do ogrodu, zabij trzy psy i zabierz mapę z jednego z murów. Przejdź przez furtkę i spuść wodę z basenu za pomocą korby. Po przejściu na drugą stronę stawu, zjedź windą i zabij trzy cerberusy. Na ścieżce prowadzącej do domu strażników spotkasz kolejne trzy psy. Po wejściu do domu zauważyłeś stojący przy wyjściu posąg – przepchnij go kawałek dalej, tak aby zakryć dziurę w podłodze. W pokoju na prawo masz apteczkę, magazynek oraz skrzynię i maszynę do pisania. W pokoju naprzeciw, oprócz dwóch zombich, zauważysz czerwoną książkę na łóżku i kluczyk na szafce w rogu. Otwórz nim biurko i wejdź do łazienki. Spuść brudną wodę i zabierz klucz. Wyjdź i idź wzdłuż korytarza do drzwi, a potem do następnych. Pod ulem znajdziesz kolejny klucz, którym otworzysz pokój oznaczony numerem 002. Ze ściany zabierz mapę, z biurka naboje do shotguna, a z łóżka książkę (przeczytaj ją). Z łazienki zabierz magazynek i odsuń szafę blokującą drabinę. Zejdź na dół. Po przejściu dalej drogę blokuje Ci woda. W okolicy leżą porozrzucane trzy duże skrzynie – przepchnij je na wodę i przejdź dalej. Znalazłeś się w wielkiej hali wypełnionej wodą. W pokoju obok znajdziesz ogromny korzeń oraz kluczyk leżący na skrzynce. Udaj się w bok, do lewego pokoju, przekręć wajchę, aby spuścić wodę. W ścianie jest też przycisk otwierający sąsiednie drzwi. W magazynie masz 2 magazynki, 2 pudełka naboi oraz klucz. Zdobytym kluczem otwórz drzwi na prawo od ula. Znajdziesz tam książkę i taśmę w biurku. W miejsce wyjętej książki włóż znalezioną wcześniej, czerwoną. Otworzy się wejście. Wejdź do pokoju i zabij znajdującą się tam roślinę (jeśli wybrałeś dłuższą drogę, najpierw będziesz musiał zrobić Rebeccą V-Jolta w laboratorium, otruć nim korzeń w piwnicy i dopiero dokończyć dzieła Chrissem). Zanim wyjdziesz zabierz z kominka ostatni klucz do posesji. Gdy będziesz wracał, spotkasz Weskera, z którym zamienisz kilka zdań. Wyjdź z budynku i wróć do posesji. Znajdziesz tam radio (lub w innej wersji podaruje ci je wcześniej Rebecca). Gdy tylko znajdziesz się na znajomym korytarzu, pojawią się nowi przeciwnicy – huntery. Są bardzo szybcy, silni i wytrzymali. Jeśli pamiętasz, gdzie były wcześniej zombi, to huntery będą się pojawiać w tych samych miejscach. W pokoju obok, dotychczas zamkniętym, znajdziesz książkę i naboje do colta. Książkę przejrzyj od razu (opcja check), a otrzymasz medalion. Wyjdź na korytarz i wejdź w następne drzwi po lewej, do swojego pokoju. Tam Wesker zostawił Ci naboje i apteczkę.

Idź teraz do pokoju, gdzie obok był panel z kodami (drugie piętro w lewym skrzydle). Znajdziesz tam naboje do magnum i do strzelby. Na stole będzie list – przeczytaj go. Wyłącz na chwilę światło i spojrzyj na głowę jelenia. Teraz podepchnij schodki i zabierz czerwony kamień. Zejdź na dół po schodach, uratuj Rebeccę i idź do pokoju z głową tygrysa. Umieść drugi kamień w oczodole i zabierz Pythona. Po drugiej stronie budynku, za drzwiami obok kominka (tam gdzie była mapa drugiego piętra) znajdziesz spore pomieszczenie z pianinem. Przyjrzyj mu się, a z kominka wyjdzie wielki wąż. Tym razem zabijesz go na dobre i zejdziesz do dziury w podłodze, którą zrobił





gad. Naciskasz przycisk w nagrobku, otwiera się przejście i schodzisz na dół. Zabij dwóch umarlaków, w korytarzyku na lewo znajdziesz naboje do strzelby, dwóch zombich jedzących trzeciego omiń, nie warto marnować amunicji. W kuchni znajdziesz kluczyk na kredensie i dwóch zombich – jednego przy windzie, a drugiego przy drzwiach na górę. Użyj windy, aby dostać się do niedostępnych dotychczas obszarów. W jednym z pokoi znajdziesz 2 paczki naboi i akumulator. W bibliotece najpierw przebadaj sekretarzyk w rogu, potem między półkami znajdziesz książkę, którą warto przeczytać. Przesuń też szafę po prawej stronie pokoju, za którą znajdziesz pokój, a w nim taśmę i magazynek. W sąsiednim pokoju naciśnij czerwony przycisk w ścianie i przesuń stojący niedaleko pomnik na podświetlone miejsce. W otwartej wnęce znajdziesz dysk magnetooptyczny. Wróć do skrzyni, zabierz ze sobą akumulator i korbę, i udaj się do ogrodu. Zjedź windą i skręć w lewo. Znajduje się tam uszkodzona winda – uruchom ją za pomocą akumulatora, a następnie skorzystaj z niej. Wlej wodę do basenu i wróć na dół nowo uruchomioną windą. Wodospad zniknął i pojawiła się drabina. W kanałach rozejrzyj się po okolicy. Zabij kilka hunterów, zabierz skrzynkę z nabojami i apteczkę. Znajdziesz też rannego Enrico. Gdy będzie chciał Ci powiedzieć o zdradzie, ktoś go zabije (zdradziecko). Popędź za odgłosem strzałów – niestety, znajdziesz tylko huntery i kolejną korbę. Ta okazuje się mieć inną końcówkę, która pasuje do dziury na początku podziemi (zaraz za maszyną do pisania). Po przekręceniu ściany, zauważysz korytarz z ogromnym głazem. Podejdź do niego i gdy zacznie się turlać, czmychnij za zakręt. Po tym wyczynie w stylu Indiany Jonesa, na końcu korytarza, gdzie stał głaz, znajdziesz naboje do magnuma. Idź w kierunku, gdzie głaz wybił otwór w ścianie i wejdź w podwójne drzwi. Tu czeka cię walka z gigantycznym pająkiem. Po zabiciu go, zbierz nóż leżący na jednej z beczek (jeśli nie masz przy sobie swojego) i rozetnij nim pajęczyny blokujące drzwi wyjściowe. Udaj się do pokoju na lewo, gdzie znajdziesz taśmę do maszyny i apteczkę oraz skrzynię i maszynę do zapisania stanu gry. Wróć teraz o dwa pokoje i zbierz wiszący na ścianie miotacz płomieni. Będzie przydatny, aby otworzyć drzwi na prawo od pokoju z wielkim pająkiem. Po wejściu w następny korytarz idź na górę i powtórz numer z kamieniem. Za kamieniem znajdziesz mapę podziemi (trochę późno:(oraz kolejny dysk magnetooptyczny. W ścianie zapewne zauważyłeś dziurę – pokręć trzy razy korbą i wejdź do pomieszczenia. Tu musisz zdobyć książkę ze skrytki. Użyj korby i zapamiętaj, gdzie wysuwa się ściana. Podepchnij tam statuę i użyj korby. Wypchnięty pomnik przesuń na zaznaczoną klepkę i zabierz książkę, z której wyjmij drugi medalion. Zabierz ze sobą oba medaliony i wjedź na górę windą. Zobaczysz dużą fontannę, która ma wolne miejsca, idealne, aby umieścić w nich zdobyte błyskotki. Po opadnięciu wody, odsłoni się winda prowadząca do tajnego kompleksu. Zjedź na dół.





Po zejściu po drabinie znajdziesz skrzynię, a za następnymi drzwiami napadną Cię trzy zombi. Na biurku znajdziesz także ostatni dysk magnetooptyczny. Po zejściu po schodach czeka Cię konfrontacja z nowym „gatunkiem" zombich – są odporniejsze, więc strzelaj z bliska w głowę. Wejdź w drzwi obok schodów i w następne po prawej. Na biurku znajdziesz list, z którego dowiesz się haseł do komputera. Ostatnie z nich jest zaszyfrowane. Aby je rozszyfrować, przyjrzyj się obrazowi wiszącemu na ścianie i zapamiętaj interesujące Cię znaki. Następnie przesuń szafę i przełącz przełącznik, aby włączyć światło ultrafioletowe. Wtedy wszystko jest jasne – hasło brzmi MOLE. Skieruj się teraz do pokoju z komputerem. Po uruchomieniu go wpisz kolejno: JOHN, ADA. Wybierz pokój B2 i wpisz MOLE, po czym powtórz to z pokojem B3 (już bez hasła potwierdzającego). Wychodząc zabierz też leżące na podłodze slajdy, z którymi udaj się do pokoju z projektorem (na górę po schodach i prosto). Obejrzyj zdjęcia, po czym naciśnij przycisk w ścianie. Otworzy się schowek, z którego weźmiesz klucz do laboratorium. Przeczytaj też dokumenty z szafki przy wyjściu. Pędź teraz do drugiego pomieszczenia otwartego za pomocą komputera. Kręci się tam aż czterech zombich, więc trochę trudno jest między nimi lawirować – lepiej posłać im kulkę w twarz. Jeden z dysków magnetooptycznych pozwoli na uzyskanie pierwszego z trzech kodów wejściowych. Warto też przeczytać fax leżący we wnęce w ścianie. Idź do drzwi prowadzących do laboratorium. Co sił w nogach leć do pokoju na wprost – to kolejna oaza spokoju. Masz tu maszynę do pisania, skrzynię, ale także trochę amunicji. W pokoju obok znajdziesz naboje do shotguna oraz dwie duże skrzynie i schodki. Należy tak przestawiać skrzynie, aby zakryć otwory wlotowe, a potem jeszcze wepchnąć między nie schodki, aby otworem wentylacyjnym dostać się do pomieszczenia obok. Pamiętaj jednak, że tu przycisk wciska się po nadepnięciu na niego, a nie tak jak w zbrojowni, po wciśnięciu klawisza X. Przeszukaj półki, a powinieneś znaleźć naboje do colta. Weź też drugi kod z maszyny za pomocą dysku. Idź teraz na południe mapy, do maszynowni. Są tam trzy pomieszczenia. W pierwszym jest włącznik wind, w drugim ostatnia maszyna do kodów, a w trzecim włącznik napięcia na poziomie. Uważaj też na gobliny biegające po sufitach – nie radzę się z nimi za długo bawić. Proponuję teraz wrócić do pokoiku ze skrzynią, uzbroić się na maxa, nagrać stan gry, bowiem czeka Cię walka z wymagającym przeciwnikiem.

Udaj się do windy, uruchom ją niebieskim przyciskiem i obejrzyj scenkę. Gdy będziesz już mógł się ruszać, ucieknij na bezpieczną odległość i strzelaj z daleka. Gdy potwór padnie, podejdź do komputera i otwórz drzwi wyjściowe. Możesz teraz wprowadzić wszystkie kody do drzwi i uwolnić Jill z więzienia. Uciekajcie do wyjścia (wielkie drzwi tuż po zjeździe z fontanny). Po drodze zbierz baterię do windy i wjedź nią na lądowisko helikopterów. Ze skrzynki obok wyjmij flarę, którą odpal na środku lądowiska. Niestety, czeka Cię jeszcze jedna „runda" z Tyrantem. Gość jest szybszy i silniejszy niż poprzednio, więc mimo twoich wysiłków, ciągle stoi na nogach. Sytuację pogorsza fakt, że zaraz wybuchnie bomba, podstawiona przez Rebeccę. Ratunek spada z nieba – wielkie bum i dryblas w kawałeczkach. To już koniec!!! **Baron Jack**





PS. Serdeczne podziękowania dla Wojtka Gaska za wypożyczenie egzemplarza gry oraz dla Irka P., który użyczył Action Replay'a szalenie pomocnego w grze.

część czwarta

Dark Colony

Witamy w ostatniej części poradnika do Dark Colony. Wojenka na Marsie ma się już ku końcowi. Już tylko kilka bitew i czeka na nas wielkie zwycięstwo - więc myszki w dłoń! Dziś opis przejścia ostatnich misji kampanii UFO-ków Taar.



Misja 8: Screamer

Spryciarz Tick jakoś wymknął się spod kontroli, musisz więc czym prędzej go dogonić! Na początku misji nie masz kasy, rusz więc komanderem na północ (ustaw mu opcję „ruszaj"). Po chwili spotkasz Ticka, który od razu da buta. Nie wdawaj się w walki, tylko cały czas za nim goń (możesz sobie skracać drogę niektórymi przesmykami). Nie może on zniknąć z pola widzenia. Po pewnym czasie dostaniesz posiłki, którymi odeprzyj atak ze wschodu. Na zachodzie znajduje się poszukiwany ale uwaga - droga do niego jest zaminowana. Gdy dostaniesz dopływ kasy, wybuduj eksploratora i zacznij wydobywać Petrę-7. Zamawiaj budynki, a gdy będziesz miał już dostęp do wieżyczek, wybuduj 5 i zablokuj nimi północny przesmyk. Stąd będą nadchodziły główne ataki. Warto też wybudować kilku lekarzy i posłać ich do pomocy. Następnie ulepsz dla nich ekwipunek, kontynuuj rozbudowę i doskonalenie innych jednostek. W tej misji musisz oszczędzać mamonę, gdyż na mapie są tylko 2 gejzery (drugi znajduje się w bazie Stratusa). Gdy skończą się zasoby, wybuduj armię (20 demonow, 15 szarych, 5 lekarzy i 2 działa) i razem z eksploratorem rusz ją na południe, koło miejsca, gdzie leży martwy kmdr Tick. Zacznij tam wykopywać artefakty. Możesz spodziewać się silnego ataku. Wszystkimi jednostkami wróć do bazy. Całą kaskę przeznacz na budowę jednostek. Na mapie porozrzucane są gdzieniegdzie hordy żołnierzy, których można łatwo rozwalić dzięki zestawowi „dywersja-menu" (7 demonów + 5 lekarzy). Teraz przygotuj się do wielkiego ataku. Baza wroga znajduje się na północnym-wschodzie. Podejdź pod nią od południa. Gdy już będziesz dostatecznie blisko, rusz do ataku Lunateki.

Misja 9: Buried Treasure

Będzie ciężko. Zaczynasz w 3 różnych miejscach - musisz znaleźć ukrytą komnatę. Znajduje się ona w południowo-wschodnim krańcu mapy. Na początku nakaż swojemu komanderowi, aby „szedł" i nic nie atakował. Ruszaj TYLKO nim na północ, po dłuższym biegu znajdziesz posiłki, z którymi od razu skieruj się na wschód. Po chwili napotkasz opór ludzi, przebiegnij obok nich i skieruj się na południe. Znajdują się tam sprzymierzeńcy, z którymi nadal ruszaj na dół. Spotkasz oddziały ludzi, które oczywiście rozwal. Za chwilę, od północy, nadlecą ich kumple. Teraz do obecnej armii dołącz jednostki, z którymi na początku misji zaczynał dowódca (skręć nimi w drugą uliczkę) i snajpera (Gorrem), którego nie wdawaj na razie w walkę z żołnierzami. Tak samo zrób z dwoma innymi, znajdującymi się na północy. Połączoną armię skieruj na wschód, a następnie na południe, gdzie spotkasz niezłą armię ludzi. Kontynuuj marsz na południe. Na rozgałęzieniu skręć w prawo. Znajduje się tam poszukiwana komnata, ale to nie koniec. Musisz jeszcze wytrzymać 60 sekund. W pomieszczeniu znajdują się dwaj snajperzy. Aby zatrzymać armię robotów, użyj Gorremami opcji Disease Attack. Już tylko wystarczy skierować komandera do wnęki na północy.



Misja 10: Animal Instinct

Twoja baza została zaatakowana przez ludzi. I jak zapewne się domyślasz, nie masz szans na jej ocalenie. Na początku misji zwolnij tempo gry, najlepiej do 40%, i czym prędzej wycofaj wszystkie jednostki z pola walki. Baza i tak zostanie zniszczona. Wszystkie ocalałe oddziały wyślij na południowy-wschód. Po chwili zostanie tam teleportowany komander, którym zbierz pojemniki z Petrą-7. Wybuduj Alien Hive, a następnie eksploratora, którego poślij na złoża na zachodzie. Kontynuuj budowę bazy. Po kolei zamawiaj budynki, a gdy będziesz miał już dostęp do wieżyczek, wybuduj 4 i poślij je na zachodni most. Od razu po tym zaczną się silne ataki ludzi. Musisz sobie jakoś poradzić. Po pewnym czasie na północy (tuż za mostem) wybuchnie gejzer. Poślij tam eksploratora z 4 wieżyczkami i kilkoma demonami. Teraz wybuduj ostatni budynek i zacznij (od wieżyczek) ulepszanie pancerzy i broni. Warto też posłać po 4 lekarzy i 3 snajperów do pomocy na obydwa mosty. W międzyczasie wybuduj bombowca do odkrywania terenu. Gdy skończą się zasoby, przenieś się na północno-zachodnie tereny. Obrona gejzerów będzie dosyć trudna, gdyż wróg cały czas będzie Cię nękał swoimi oddziałami, jednak obrona złożona z 10 demonów, 5 lekarzy i 4 snajperów, powinna sobie dać radę. Warto też wysłać jednego z eksploratorów do wydobywania artefaktów. Do rąk dostaniemy nową zabawkę - Tektaara, która przejmuje władzę nad stworkami, żyjącymi na tej planecie. W pojedynkę zwierzątka są do niczego, ale pełną grupą mogą trochę zdziałać. Nowe istoty przychodzą na świat mniej więcej co jeden dzień. Gdy już wydobędziesz wystarczającą ilość kasy, wybuduj armię złożoną z 25 demonów, 7 lekarzy, 3 armat i 7 snajperów. Całą grupę poślij do ataku na bazę wroga, która znajduje się w północno-zachodnim krańcu mapy.

Misja 11: Spider Canyon

W tej misji możesz mieć trochę problemów, głównie finansowych. Na początku nie posiadasz gotówki, potrzebnej na wybudowanie eksploratora. Aby ją zdobyć, należy znaleźć dwóch snajperów i ukraść nimi pieniądze. Rusz więc bombowce dokładnie na zachód - po pewnym czasie znajdziesz jednego Gorrema, kontynuując lot natkniesz się na pierwszą kopalnię ludzi. Resztę swoich oddziałów skieruj na północny-zachód, gdzie znajdziesz drugiego snajpera wraz z eksploratorem. Teraz skieruj wszystkie jednostki (oprócz Gorremów) do własnej bazy. Wybuduj

eksploratora i zacznij wydobywać nim Petrę-7 na wschodzie. Druga kopalnia, z której będziesz korzystać, znajduje się na południu. Postaraj się jak najszybciej zacząć ją eksploatować. Następnie zajmij się budową bazy. Gdy przyślesz już wszystkie budynki, wybuduj 6 wieżyczek. Ustaw je w przejściu na południu w formacji zbliżonej do litery V. Później zajmij się ulepszaniem ekwipunku, ale tylko niektórych jednostek. Bronie i pancerze: armaty, szaraki, wieżyczki, demony i strzały dla snajperów. Wyprodukuj 4 armaty i ustaw je tuż za wieżyczkami, 7 lekarzy niedaleko za Atrilami i 3 snajperów gdzieś z boku. Taka formacja powinna wytrzymać ataki ludzi. Podczas najazdu wroga natrętne działa niszcz własnymi, pomagając sobie „wsysarką" komandera i kilkoma demonami. W razie bardzo ciężkich ataków, możesz wydobyć Lunateki, znajdujące się nieopodal bazy. Może zaistnieć sytuacja, że wróg będzie atakował kopalnię na wschodzie. Gdy będziesz miał jako tako opanowaną sytuację, możesz spróbować zaatakować, ludzką bazę na południowym-zachodzie. Użyj co najmniej 30 demonów, 5 szarych, kilku lekarzy, tyleż samo snajperów i 3 artefakty (nowe znajdują się na zachodzie). Podczas ataku najpierw kasuj wieżyczki, których jest dosyć dużo.

Misja 12: Then There Was One

W tej misji głównie trzeba będzie się bronić i zbierać kasę, do rozwalenia są bowiem dwie bazy ludzi. Na początku postaw eksploratora na gejzerze. Poczekaj aż dostaniesz komandera z posiłkami i zwiedź nimi okolicę. Za wydobywaną kasę buduj kolejno wszystkie budynki. Następnie wybuduj Brozaara i wyślij go na północ, gdzie znajduje się już czynna kopalnia. Później buduj cały czas wieżyczki i po kolei wysyłaj je, w grupkach po 4, na: wschód (zakop je przed mostem), północ (ustawiając niedaleko od 2 gejzerów) północny-wschód (niezbyt oddalony cypel) i też zakop je przed mostem. W sumie powinieneś opanować teren z 6 kopalniami, które musisz cały czas kontrolować. W razie, gdy jakaś nowa wybuchnie, szybko poślij tam eksploratora. Teraz już możesz zacząć ulepszać ekwipunek, zaczynając od wieżyczek, a kończąc na szarych żołnierzach (omijając przy tym bombowce – szkoda kasy). Gdy już to zrobisz, wyślij jeszcze po jednym Atrilu, 6 demonach, 4 lekarzach i 2 snajperach do pomocy dla wieżyczek. Możesz zacząć zbierać kasę na wielką armię (ok. 60 000 kredytek). Możesz także, w ramach rozrywki, wysłać eksploratora z 2 snajperami na północ, aby wydobyć artefakty albo kupić nowego bombowca i odkryć nim mapę. Gdy już uzbierasz wymienioną wcześniej sumkę, zacznij budować jednostki: 40 demonów, 20 snajperów i 8 lekarzy. Taka armia powinna sobie poradzić w szturmie na bazę czerwonych, znajdującą się na wschodzie. Po udanym ataku, przyślij jednego eksploratora na miejsce z zakopanymi artefaktami, tuż





obok byłej siedziby czerwonych (na mapce są jeszcze dwa takie miejsca). Teraz tylko uzupełnij luki w szeregach i możesz ruszać na północ, gdzie stoi siedziba niebieskich. Przed atakiem warto posłać do dzieła Lunateki lub zahipnotyzowane zwierzątka. Jeśli wróg ma przewagę, możesz dla wsparcia podciągnąć pod jego bazę (od południa) i postawić za rzeczką 3 Atrille.

Misja 13: Earth Intervenes

Na tym terenie znajduje się wejście do podziemi. Drogę ku nim (jak zwykle) blokują ludzie, których (jak zwykle) trzeba wybić. Na początku postaw eksploratora na właściwym miejscu i zacznij odkrywać teren. Stawiaj kolejno wszystkie budynki i niszcz pojedyncze oddziały ludzi, kręcące się po okolicy. Po chwili powinien wybuchnąć gejzer na zachodzie. Poślij tam eksploratora i czym prędzej zajmij się budową wieżyczek. Na początku wystarczy 5 i poślij je na północ, gdzie znajdują się dwa przesmyki (ustawione do siebie prostopadle). Następnymi 5 zablokuj dwa mosty, które znajdują się tuż za gejzerem na zachodzie. Wybuduj jeszcze 4 i zakop je w przesmyku na północy. Od tej pory powinny zacząć się ataki ludzi. W międzyczasie w okolicy wybuchną dwa nowe gejzery. Jeden jest blisko bazy na wschodzie, drugi natomiast – daleko wysunięty na południowy-wschód. Po pewnym czasie w tej okolicy ludzie zaczną wydobywać kasę. Możesz spróbować podkraść im trochę mamony za pomocą 2 snajperów (jeden odgania samoloty, drugi kradnie). Aby wróg nie przedzierał się przez Twoją linię frontu, wyślij do wieżyczek na wschodzie 5 armat, 4 lekarzy i snajpera; na południe 3 Atrlie i 6 lekarzy. Teraz zacznij ulepszanie ekwipunku. Gdy już skończy się Petra we wszystkich 4 gejzerach, wyślij eksploratora wraz z dużą obstawą (20 demonów, 10 snajperów, 7 lekarzy) do kopalni bardziej oddalonych od bazy. Wyślij także jednego eksploratora do wydobywania artefaktów (na północnym-wschodzie i trochę dalej na zachodzie). Gdy już uzbierasz odpowiednią sumkę (ok. 60 000) wybuduj armię do ataku na bazy wroga. Powinna składać się z 35 demonów, 20 snajperów i 10 lekarzy. Za pierwszy swój cel wybierz tę na północnym-zachodzie (zaatakuj od południa). Po walce uzupełnij braki, i poczekaj, aż jednostki się zregenerują. Druga baza będzie trochę mocniej strzeżona. W tym wypadku pomóż sobie artefaktami.

Misja 14: The Answer

Ta misja jest baaardzo prosta. Na początku ruszaj na północ, skoś dwóch gości, a na rozwidleniu dróg skręć w prawo. Po chwili natkniesz się na małą grupkę oddziałów wroga. Gdy już ich rozwalisz, ruszaj długim korytarzem na południe, później na zachód. Wejdź do pomieszczenia (w innych znajdują się przeciwnicy nie do pokonania) i obejrzyj wstawkę.

Misja 15: Final Evacuation

Nareszcie ostatnia misja. Na początku postaw eksploratora na czynnym gejzerze i jak najszybciej zacznij budować budynki (omijając na razie Neural Hive). W międzyczasie wyślij bombowce do zwiedzania okolicy. Szybko zacznij produkować oddziały do obrony, głównie skup się na armatach i demonach. Baza jest tak usytuowana, że nie ma gdzie ustawić wieżyczek. Po chwili wróg przeprowadzi niezły atak. Gdy go odeprzesz, przyleci do Ciebie zbawienie – Portalis. Jest to supermaszynka, która niszczy wszystko w zasięgu swojego wzroku (odpowiednik Ezgaara u ludzi). W żadnym wypadku nie możesz jej stracić. Najlepiej niech się porusza w towarzystwie 5 lekarzy. Czym prędzej wyślij Portalisa (na razie samego) na bazę wroga, znajdującą się na północnym-wschodzie. Powinien sobie poradzić (najpierw skoś obronę, potem atakuj budynki, zaczynając od Exo-Center). W międzyczasie będą przeprowadzane bardzo silne ataki na bazę. Musisz wytrzymać – broń się armatami. Gdy już Portalis poradzi sobie z wrogiem, czym prędzej zawróć go do bazy. Wybuduj szybko ostatni budynek i zakup jak najwięcej lekarzy. Część niech leczy bazę, reszta Portalisa. Teraz wróg głównie będzie atakował kopalnię na zachodzie i od północy. Postaw więc zabijakę między tymi szlakami. W miarę możliwości ulepszaj ekwipunek (na początku armat). Gdy już skończą się zasoby w kopalni, przenieś się na północ. Portalisa postaw dokładnie nad kopalnią (za nim, na południu 5 lekarzy). Jest to miejsce uniwersalne, gdyż wróg tylko tutaj będzie atakował. Spokojnie możesz zająć się budową wojska, odkrywaniem mapki. Wyślij także eksploratora z obstawą na południe (później przesuwaj się na wschód). Gdy zasób surowców w kopalni na północy będzie wart około 6 tysięcy, przerwij wydobywanie. Wróg napali się na ten gejzer, a Ty spokojnie będziesz kasował jego jednostki. Kiedy będziesz miał już określoną ilość kaski, wybuduj armię, którą ustaw w przesmyku na północy. Tak zabezpieczony, wyrusz samotnym strzelcem (z 5 lekarzami oczywiście) do boju. Obie bazy wroga znajdują się blisko siebie, zaatakuj jednak na tę na południu. Po jej skasowaniu wyślij Portalisa na północ, usiądź wygodniej w fotelu i patrz jak giną ostatni ludzie na Marsie.

Gratulacje, to już koniec. Podbiłeś Marsa. Ale spokojnie, z końcowej wstawki wynika, że autorzy planują wydanie następnej części gry. **Piotres & Toldi**

HTTP://WWW.MEGAUS.COM.PL

Tłocz się razem z nami

DOSTARCZ NAM MATERIAŁ ŹRÓDŁOWY - A WYPRODUKUJEMY CI DOSKONAŁEJ JAKOŚCI KRĄŻEK !

Płyty we wszystkich dostępnych współcześnie formatach:

CD-AUDIO
CD-ROM
CD+
CD-I
CD-V
DVD 5



Najwyższa jakość produktów. Wielokolorowy nadruk nadający płytom atrakcyjny wygląd.

Warszawa, ul. Chełmżyńska 180, tel: 611 11 19, 611 11 21, fax: 611 11 20

Od stycznia 98

WŁASNY MASTERING !

Największa i najnowocześniejsza tłocznia płyt kompaktowych w Polsce.

MEGAUS

CD MANUFACTURE

TIPS & TRICKS

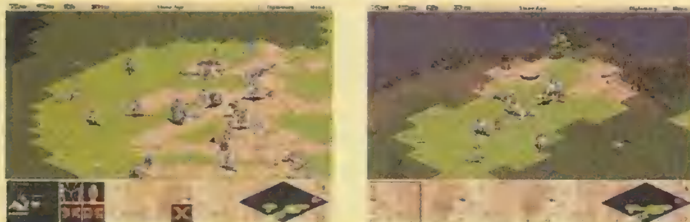
Menu

Tipsy, tricki, to nasza specjalność. Z uwagi na to, że gry na najnowsze konsole traktujemy w naszym piśmie na równi z gierkami pecetowymi, stąd w naszej rubryce znajdziecie tricki dla PlayStation, Saturna i PC.

Age Of Empire

● **PC**

Aby uzyskać widok całej mapy, wciśnij [Enter] i wpisz REVEAL MAP.



Jedi Knight

● **PC**

Wejdź w TALK mode i wpisz następujące kody:

IMAYODA – Light Jedi Master
SITHLORD – Dark Jedi Master
RACCONKING – Super Jedi
BACKAME – pełne zdrówko
RED 5 – cała broń
WAMPRAT – wszystkie przedmioty
YODAJAMMIES – pełna mana/moc
5858LVR – cała mapa
DEEZNUTS – przeskakiwanie poziomów
THEREISNOTTRY – końcowy level

Quake 2

● **PC**

Kody (wklepywać w konsoli po tyldzie „~")

give all All Items
give health Health
give weapons All Weapons
give ammo All Ammo
give armor Body Armor
give body armor Body Armor
god God Mode
notarget No Target Mode
noclip No Clip Mode
give jacket armor Jacket Armor
give blaster Blaster
give shotgun Shotgun
give super shotgun Super Shotgun
give machinegun Machinegun
give chaingun Chaingun
give grenade launcher Grenade Launcher
give rocket launcher Rocket Launcher
give railgun Railgun
give bfg10k BFG10k
give shells Shells
give bullets Bullets
give cells Cells
give grenades Grenades
give rockets Rockets
give slugs Slugs
give quad damage Quad Damage
give invulnerability Invulnerability
give silencer Silencer
give rebreather Rebreather
give environment suit Environment Suit
give ancient head Ancient Head
give adrenaline Adrenaline
give bandolier Bandolier
give ammo pack Ammo Pack
give data cd Data CD
give power cube Power Cube
give pyramid key Pyramid Key
give data spinner Data Spinner
give airstrike marker AirStrike Marker
give blue key Blue Key
give red key Red Key
give security pass Security Pass
give commander's head Commander's Head
give power shield Power Shield
give armor shard Armor Shard
give combat armor Combat Armor





Pandemonium

• Saturn

Oto lista cheatów. Kod podany obok każdego należy wklepać w menu Password.
Bonus Screen: CASHDASH
Extra Health: CORONARY
Extra Lives: VITAMINS
Immortal Enemies: EVILDEAD
Invicibility: HARDBODY
Permament Firepower: OTTOFIRE
Pinball Games: TOMMY BOY
Level Select: ALMABHOL
Rotate: TWISTEYE * klawisze „LEWO" i „PRAWO" w czasie gry
Switch Characters: BODYSWAP * przycisk Z

Carmageddon

• PC

Na ekranie, na którym wybierasz mapę i samochód wpisz ENABLE. Właśnie otrzymałeś dostęp do wszystkich tras i samochodów. Rozpocznij grę, wciskaj [F4] aż natrafisz na CHEAT MODE. Teraz dopiero możesz wpisać podczas gry następujące kody:
BIGBOTTOM
SUPERHOOPS
IGLOOFUN
INTHELOFT
BUYOURNEXTGAME
CHICKENFODDER
FUNNYJAM
ISLANDRULES
SMALLUDDERS
SPAMFRITTERS
GOGGLEPLEX
SPAMFORREST
TRAMSARESUPER
Powodują one ciekawe efekty i dają różne dodatki.



Enemy Zero

• Saturn

Shower Scene
Aby obejrzeć Laurę pod prysznicem, przejdź grę w trybie „NORMAL", po czym zacznij ją od nowa w trybie „HARD". Kiedy dostaniesz się do pokoju Laury, wciśnij A.

Cruis'n USA

• N64

Extra Cars
W menu wyboru samochodu wciśnij:
C-UP C-LEFT C-DOWN
Extra Courses
W menu wyboru trasy wciśnij:
Golden Gate Park: C-LEFT C-DOWN L
Indiana: C-UP C-RIGHT L
San Francisco: C-RIGHT C-DOWN L

The Lost World

• Saturn

Podane kody wpisuj w menu PASSWORD
All Levels – XAXYYYYYZXYY
Child Mode – XXXXXXXXXXXX
Gra jako Human Preyo – YYXYZYYYZXYY
Gra jako Hunter – YYXYZYYYXZXY
Gra jako T-Rex – AYYYXYXYYZYY
Gra jako Velociraptor – ZXYYYZXYXYXY
Dinosaur Galleries – XZXYXYYYZXYY
Compy Gallery – AYXYXXZXZZYY

Virtua Fighter Kids

• Saturn

Dural
Aby zagrać Duralem, w menu wyboru postaci podświetl Akirę i wciskaj Dół, Góra, Lewo + A
FMV
Przejdź grę w trybie Arcade. Na zakończenie obejrzysz wstawkę z Twoim wojownikiem. Następnie w opcjach pojawi się Movie Theater. Teraz możesz obejrzeć zakończenia dla każdej postaci.

Hexen 2

• PC

Wejdź do konsoli i wpisz następujące kody:
God – God mode ON/OFF
noclip – Clipping ON/OFF
notarget – wrogowie nie rozpoznawają Cię (ON/OFF)
changelevel x – przeskakiwanie poziomów (x – numer poziomu)
name x – zmienia Twoje imię (x – Twoje imię)
give h x – daje wpisaną pod x liczbę punktów energii (maksymalnie 999)
give 2 – daje drugą broń
give 3 – daje trzecią broń
give 4 – daje czwartą broń
impulse 9 – cała mana i broń
impulse 14 – daje owieczkę
impulse 23 – pochodnia
impulse 43 – wszystkie bronie, przedmioty i cała mana
impulse 44 – wyrzuca wybrany przedmiot
impulse 13 – podnosi objekt
impulse 100 – 114 – używanie różnych czarów
chase_active 1 – włącza chase mode (kamera)

Little Big Adventure 2

• PC

Mimo tego, że gra jest przygodówką, jest możliwość wpisania kodu na wszystkie przedmioty. Teraz wystarczy postępować z różnymi solucjami, aby skończyć gierkę. Wciśnij więc [Shift] i ciągle go trzymając wklep TWINSENS'S BACK.





KONKURSY

Odpowiedzi na kartach pocztowych z naklejonym kuponem przysyłajcie na adres redakcji:
GRY KOMPUTEROWE
al. Marsa 6
04-202 Warszawa

Cześć! Dzisiaj jak zwykle duża porcja pytań i nie mniejsza porcja wspaniałych nagród, które na Was czekają. Bieżcie się więc za pióra i nadsyłajcie odpowiedzi!

KONKURS „3 PYTANIA"

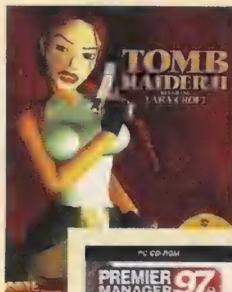
Oto odpowiedzi na pytania z numeru GK 1/98:
1. Imię i nazwisko głównego bohatera gry „Jedi Knight" to Kyle Katarn.
2. Akcja gry „Resident Evil" rozgrywa się w miasteczku Racoon City.
3. Tytuł gry na Nintendo 64, w której występuje agent James Bond, to oczywiście „GoldenEye 007".

Nagrody wylosowali:
Michał Sapka z Będzina – otrzymuje grę „Tomb Raider 2".
Tomasz Gebel z Sosnowca – otrzymuje grę „Actua Soccer Club Edition".
Krzysztof Lewandowski z Krakowa – otrzymuje grę „UEFA Championship League".

Oto pytania do lutowego konkursu GK:
1. W którym roku toczy się akcja gry „Blade Runner"?
2. Podaj przynajmniej cztery marki samochodów, którymi możemy szaleć w grze „TOCA Touring Car Championship".
3. Podaj tytuły trzech najnowszych gier sportowych wydanych właśnie przez firmę EA Sports.

Nagrody czekające na Was w tym miesiącu, to:
1. „Tomb Rider 2"
2. „Premier Manager '97"
3. „Polanie CD"
4. 3x gra „B.I.G"





KONKURS PSX

Rozwiązanie konkursu PSX z GK 1/98:
Odpowiednikiem „Mario 64" z Nintendo 64 jest oczywiście gra „CROC" na PlayStation. Nagrodę za prawidłową odpowiedź otrzymuje Jarosław Majewski z Konina.

Oto kolejne pytanie do „Konkursu PSX":
Podaj tytuł gry na PSX, w której wcielasz się w pilota śmigłowca policyjnego.
Nagrodą w tym miesiącu jest gra „Judge Dredd".

KONKURS DLA SATURNOWCÓW

Odpowiedź z numeru GK 1/98:
Wyłącznym dystrybutorem na terenie Polski konsoli Saturn jest firma LANSER. Nagrodę, grę „Quake", otrzymuje Sebastian Panczek z Tych.

Następne pytanie w „Konkursie dla Saturnowców" brzmi:
W jakiej grze na Saturna możemy ścigać się pojazdami przyszłości?
Nagrodą w tym miesiącu jest gra „Enemy Zero".

KONKURS GK 2/98

LISTY

Ehlo robaczki... jest piąta po południu, a mnie te „lyzdy" pisać kazali. Nie chcę zastępować Naczelnego w pisaniu wstępniaków, więc jadę od razu z tytułową zawartością rubryki. Powiem tylko, że listów przyszło bardzo dużo. Przeszło 20 zaliczyło kontrolę jakości tematu Kayackasha i dotarło do mnie. A ja postaram się odpowiedzieć na jak największą ich liczbę.

Nie wiem czy Wasza pamięć sięga tak daleko, aby przypomnieć sobie list Raydena (Wojciecha Sarada). Niby to nasz ostatni numer, ale co tam. Po opublikowaniu jego dzieła przysłał nam kolejne:

„Ja nie mam peceta, dlatego nie rozumiem konqrencji S." – rozumiemy. „Dzięki mnie sprzedaje się ponad 10 sztuk pisma w moim mieście, mimo iż niewielu z nas ma komputery – na całą wioskę są trzy C64, jedna Amiga i mój PSX – reszta ma jakieś Pegasusy. Ale niedawno do naszej szkoły zakupili kilka P166 i teraz muszę odkupować egzemplarze GK od kolegów, za 150% ceny". A rozwiązanie jest proste – prenumerata. Choć brzmi to nieco zagadkowo, jest bardzo wygodne.
„WYWŁOKI – NIE, NIE, NIE". Co jest, kurcze, nie podobają Ci się? Ale czytamy dalej: „Co to za nazwa? Wymioty są lepsze! To jest to! Trudno, padło, niech będzie" – no, teraz lepiej. Co do nazwy – sam nie wiem, skąd się wzięła. Gdyby nie mój nadmierny pociąg do alkoholi maści wszelakiej (a zwłaszcza „Błękit Paryża"), to byłaby ta druga. „To jest to, potrzeba było od samego początku takiego kanału zwrotnego. Ta rubryka powinna być większa". Całkowicie się z tym zgadzam. Ciekawe, kiedy nasza konqrencja skopiuje, niczym sęp, nasz pomysł? „Z poprzednich „Listów" dowiedziałem się, że ludzie chcą plakatu. I mają rację – najlepiej zróbcie „Gry Komputerowe: Wydanie Specjalne", w którym umieścicie wszystko to, co zasugerowano w ankietach, a dodatkowo dacie w nim plakat!!!". A po co Ci plakat? Czy nie możesz na ścianie powiesić rubryki „Wywłoki". Będzie dobrze wyglądać, a ile treści... „Gdy Was kupuję, to czytam, w kolejności:
1. Jakie gry opisaliście na N64?
2. Listy (może teraz będą to „Wywłoki").
3. Na wesoło (a później, w domu, na spokojnie, od deski do deski).
W zasadzie, to wszystko jest zgodne z naszymi oczekiwaniami.

Kolejnym „pismem", które otrzymaliśmy, jest list od koleżanki Asi, który zacytuję w całości. „Cześć! Mam na imię Asia (17 lat). Jestem zafascynowana Waszym czasopismem i grą „Ace Ventura". Chciałabym prosić o pomoc w jej przejściu. Najlepiej napiszcie coś o niej w dziale Porady". Poniżej był odcisk ust w szminice, który pasował nawet do moich, ale, na Jerzego – to nie ja!!! W każdym razie, koleżanko „zafascynowana", pragniemy poinformować, że walkthrough u nas już był i to w numerze wakacyjnym. Fascynacja, fascynacją, ale dlaczego nie sprawdziłaś? No, chyba, że nie masz... Swoją drogą, czekam, aby zobaczyć Cię w redakcji :].

Następna dziewczyna, następny list... „Mam propozycję: utwórzcie nową rubrykę, w której opisywalibyście metody przejścia starszych gier przygodowych, jak np. Indiana Jones". Niestety, spieszę poinformować, że jak na razie nie mamy miejsca nawet na rubrykę sprzętową, a co dopiero mówić o starociach... Marnie widzę też szansę na pokazanie się takiego działu później, głównie z powodu niskiej poczytności tego typu artykułów, małego kręgu odbiorców i nieustannego pojawiania się na rynku nowości, które czasem czekają na swoją kolejkę w naszym piśmie nawet po kilka miesięcy.

Adrian Olszewski napisał do nas aż z... momencik, zerknę... Warszawy! I to na czym? Na najprawdziwszej maszynie do pisania! No, nareszcie coś, co się da odczytać... „1. Jak długo wydajecie pismo GK? I co z Computer Studio?" W zasadzie CS zaczęliśmy wydawać 7 lat temu, czyli w roku 1991. Można rzecz, że to szczęśliwa siódemka :]. A potem CS zniknęło, podzieliło się na PC Gamera i Gry Komputerowe, a z jego wydania specjalnego stworzyła się Amiga Computer Studio. I tak to jest po dziś dzień. „2. Jak długo będziecie wydawać GK?" – do czasu, kiedy komunizm zapanuje na całym świecie. Ponieważ jednak ma się to zdarzyć już wkrótce, może działalności nie zaprzestaniemy. „3. Dlaczego nie ma Mangi w Waszym piśmie?" – bo nie kopiujemy, jak już wcześniej napisałem, innych, konkurencyjnych pism. Zwłaszcza w głupocie. A poza tym – sam odpowiedz na pytanie: „Jak się nazywa gazeta, którą właśnie czytasz?". „Gry Komputerowe i Manga"? To może jeszcze dodamy kulinaria?

Wreszcie z wielkiego i obślizgłego brzucha Redakcyjnego Zjadacza Listów wyciągnąłem, przez twarzoczaszkę zresztą, list od „Dzieciaka DVS". „Chcę kupić konsolę, ale nie wiem którą: PSX, N64 czy Saturna?" Odpowiadaliśmy już na podobne pytania i chciałbym to w końcu zrobić po raz ostatni. PANOWIE I PANIE!!! UWAGA!!! Więcej informacji na ten temat nie będzie, bo klawiatura już się prawie zużyła od pisania nazw konsol. Moim zdaniem powinieneś po prostu kupić maszynkę, na którą jest najwięcej gier o interesującej Cię tematyce. Nie przejmuj się przy tym mydleniem oczu parametrami technicznymi ani niczym takim. W tej chwili na PlayStation jest najwięcej softu, w większości dobrej jakości. N64 ma naprawdę znakomite możliwości, ale z powodu restrykcji producenta, Nintendo, na udzielanie licencji i wydawanie gier generalnie ukazują się same „dobre" produkcje. Co owocuje oczywiście ich niewielką liczbą, niestety. Sprawa Saturna natomiast jest troszeczkę inna – problem z dostępnością konsol i oprogramowania został zażegnany dzięki firmie Lanser, która wzięła ostatnio sprawy „w swoje ręce". Ale nie chcę być prorokiem, odnośnie dalszych losów tej konsoli. Tak więc, wybór należy do Ciebie. Ja jednak wybrałbym Sony. „Która z tych konsol ma najtańsze, a która najdroższe gry?" Otóż wedle moich informacji, odpowiednio: Saturn i N64. „Życzę wszystkiego najlepszego i fajnych gier dla redakcji, z okazji (minionych – CeFeK) świąt Bożego (mojego? – CeF) Narodzenia". A my przyłączamy się, życząc Wam wszystkim samych najlepszych produkcji, tak bez żadnej okazji. Do zobaczenia w następnym numerze Gier Komputerowych! **CeFeK**

PISZCIE DO NAS NA ADRES: **GRY KOMPUTEROWE**, UL. MARSA 6, 04-202 WARSZAWA PAMIĘTAJCIE O DOPISKU **"LISTY"**



Na Wesoło

W tym dziale zamieszczamy dowcipy, przekrękty, i rysunki nadsyłane przez Czytelników. Co miesiąc wybieramy najlepszy z nich, a kryteria oceny stanowi widzimisizm redakcji, dlatego każdy ma szansę wygrać. Autorzy wyróżnionych prac w kategoriach: tekst, rysunek otrzymują po 50 zł.

Facet złowił złotą rybkę. Trzyma ją w ręce, a rybka prosi:
– Wypuść mnie, to spełnię Twoje jedno życzenie!
– W porządku. Spraw, żeby zapanował pokój w Jugosławii.
– Co? Zbyt wiele żądasz! Powiedz lepiej jakieś inne życzenie.
– W takim razie spraw, aby moja żona była ładniejsza.
– A gdzie jest Twoja żona?
– O tam, na plaży.
Rybka patrzy na żonę faceta, a po chwili mówi:
– Słuchaj, gdzie jest ta Jugosławia.

Paweł Raczek

Babcie rozmawiają o swoich wnukach:
– Mój będzie lekarzem, bo już umie sobie robić zastrzyki.
– Mój będzie ogrodnikiem, bo ciągle siedzi w ogródku i sadzi kwiatki.
– A mój będzie pilotem. Cały czas moczy szmatę w benzynie, wącha ją i mówi: „Ale odlot, babciu!"

Paweł Raczek

Policjant przychodzi do domu po pracy. Zagląda do lodówki. Nagle wpada we wściekłość i bije żonę.
– Ile razy ci mówiłem, żebyś gasiła światło w lodówce!

Krzysztof Mojecki

Jasio, który ma kłopoty z interpunkcją napisał takie zdanie:
„Do chaty wszedł myśliwy na głowie, miał czapkę na nogach, nowe buty z cholewami w zębach, papieros w oczach, świeciła mu radość".

Krzysztof Mojecki

W lesie stoi sobie mamut. W pewnym momencie tratuje go stado słoni. Mija jakiś czas, mamut odzyskuje przytomność, wstaje, otrzepuje się i mówi: „Ach, ci skinheadzi..."

Maciej Jurakiewicz

Oburzony pan Kowalski pyta kelnera wskazując na rosół, który mu podano:
– I wy to nazywacie rosołem z kury?
– Prawdę mówiąc – wyjaśnia kelner – to jest jeszcze większy delikates: rosół z młodych kurcząt, a dokładniej woda, w której gotowały się jajka...

Jacek Fedorowicz

Trzy pijane mrówki siedzą na gałęzi i nabijają się ze słonia. W pewnym momencie słoń nie wytrzymał i uderzył trąbą w drzewo. Dwie mrówki zdołały się czegoś chwycić, ale trzecia spadła prosto na głowę słonia. Gdy zobaczyły to jej towarzyszki, zaczęły krzyczeć: „Staśka! Uduś drania!"

Maciej Jurakiewicz

Mama Jasia przychodzi do szkoły i pyta się dyrektora:
– Jak się spisuje mój syn? On ma zawsze tyle oryginalnych pomysłów.
– Owszem – odpowiada dyrektor – zwłaszcza jeśli chodzi o ortografię.

Damian Tomas

W tym numerze nagrodę otrzymuje: Paweł Raczek

WYWŁOKI

Ekhm! Witam... w drugim wydaniu naszej nie najnowszej, acz stałej rubryki „Wywłoki". Jeśli to czytacie, to znaczy, że znowu udało mi się przekupić Marcina (Suicide'a), coby zamiast reklamy „Zakładu Asenizacji Natychmiastowej" wkleił na tę stronę moją kolumnę. Naczelny w zamian za przymknięcie oczu kazał tytułować się „Messiah". Dobra koniec z tym przynudzaniem, a tak przy okazji, sprawdźcie sobie, co to znaczy owa asenizacja... Wasz nieustraszony Wywłok ***CeFek!***

SZALEŃSTWO PIOTRESA. Kol. Red. PiOtReS niedawno dostał do recenzji grę „The Need For Speed". Mogliśmy go więc podziwiać podjeżdżającego Lancią niewiadomego pochodzenia, a że robił to w sposób zagrażający bezpieczeństwu Szanownych Panów Redaktorów i Pana „Messiaha" Naczelnego, powodował wielokrotne interwencje Straży Miejskiej. Aktualnie Piotres opisuje „Age of Empires", grę strategią w której zajmujemy się starożytnymi cywilizacjami i zmienia się w zależności od epoki w jakiej przebywa jego plemię. Wczoraj na przykład przyszedł do Redakcji zarośnięty, ubrany w skóry, i z jeleniem na plecach, po czym z maczugą w ręku powędrował do Naczelnego po wypłatę (nie wiem, z jakim skutkiem). Z kolei dziś, odwiedził nas w lekkiej zbroi i z mieczem dwunożnym. Szkopuł w tym, że „Age of Empires" kończy się właśnie na epoce żelaza, a my mamy już dość tego konia i katapulty stojących w korytarzu. Ze swej strony możemy jedynie zapewnić, że nie dopuścimy Piotresa do „Quake II" i zaapelujemy do firmy „Majkrofołn" o jak najszybsze wydanie kolejnych części „Age of..." Tajemniczy syndrom, polegający na wczuwaniu się dogłębnym w opisywaną grę nazwaliśmy, oczywiście, zespołem piotrałna–esa. [CAP]

NASZ Redaktor Naczelny MS. (to chyba skrót od Messiah) czyli Marek S. za nasze pieniądze (co ja znowu do garnka włożę?) dokupił do swojego Lincolna szklaną kopułę obserwacyjno-wystawową i zamontował ją na dachu swojego autka. Każe się teraz wozić po ulicach naszego miasta Warszawy i pozdrawia każdego Czytelnika naszego pisma, który właśnie czyta „Wywłoki". W przypływie dobrego humoru, może nawet zaprosić na kieliszek czegoś mocniejszego, więc Redakcja zaleca chodzenie po mieście z aktualnym numerem „Gier Komputerowych" i przykładanie go do oczu podczas przejazdu tajemniczego oszklonego „Messiah Mobile'u". Uwaga! Nie podchodzić do obstawy na motocyklach! [CAP]

WYJAZD SZYCHY. Nasz redakcyjny kolega Szycha, odbył kontrolną wizytę u naszej najstarszej czytelniczki na Kamczatce. 199-letnia Teofilia Nastaszowa czuje się dobrze i pozdrawia wszystkich Czytelników. Dla pierwszego, który przyśle rozwiązanie prostego konkursu, o którym dalej, swój autograf prześle pocztą. Niestety, Szycha cierpi teraz na tajemniczą chorobę syberyjską, którą zaraził się podczas dwumiesięcznej jazdy pociągiem przez stepy i tajgi. Objawia się ona wzmożoną produkcją kaszlu suchego. Z powodu zmniejszonej zdolności do utrzymania ciała w stanie bezkonwulsywnym, jesteśmy zmuszeni do niepublikowania jego recenzji, gdyż są one niemożliwe do rozczytania. Biedny, nie może trafić w klawisze... [CAP]

CeFeK OJCEM? Kol. CeFek ma spore szanse na zostanie ojcem. Płeć i prawdopodobieństwo jego ciąży (a raczej ciąży jego wybranki) są wartościami jeszcze nie ustalonymi. Już wiemy jednak, że ewentualne dziecko okaże się nadinteligentne i obdarzone niewiarygodnymi cechami. Talenty pisarskie, muzyczne i nieprzeciętna wprost prezencja, są mu nadane od chwili poczęcia... Dodatkowo, w fabryce mieszczącej się w domu Cefka rozpoczęto seryjną produkcje Tamagotchi z małym Cefkiem w środku. Jako jedyny model, to jajko wychowuje i bawi swojego właściciela. [CAP]

KONQRS CEFKA. Pytanie na konqrs, którego nagrodą jest autograf własnoręczny naszej najstarszej czytelniczki, mieszkanki Kamczatki, brzmi: „Kto wymyślił alfabet Braile'a?"

A. Pan Braile
B. Pani Kopernik
C. Święty Mikołaj

Odpowiedzi nadsyłajcie TYLKO na kartkach pocztowych, z dopiskiem konqrs CeFka na adres redakcji.

NIE ZMIEŚCIŁO SIĘ! Z powodu chronicznego braku miejsca nie zmieścił się reportaż z redakcyjnej Wigilii. A szkoda! Może następnym razem.

SKŁAD REDAKCJI. Kontynuując redakcyjną wyliczankę, dziś padło na:

• **TYCJAN BIELECKI** znany również pod pseudonimem „Slaughter". Gość spokojny, ale trochę wykręcony i czasami nieobliczalny. Często zmienia swój image. Czasami „kosmiczne" okularki, a kiedy indziej szczeciniasta bródka, zdobi jego oblicze. W grach nie jest zbyt wybredny. Cieszą go zarówno przygodówki, szybkie gry akcji, jak również strategie i symulatory. Byle dobre! Tycjan obecnie jest „poważnym" studentem, a jego doskonała znajomość angielskiego, czasami bardzo uprzyjemnia mu żywot. Właśnie przeżywa jeszcze swój niedawny, zupełnie niespodziewany wyjazd do Indii, gdzie pełnił funkcję tłumacza. Przywiózł stamtąd pokaźny bagaż wspomnień i całą furę zdjęć. Być może w następnych „wywłokach" zaprezentujemy ciekawsze ujęcia.

• **ROMEK WAWRZYNIAK I MARCIN MARZĘCKI** bardziej znani jako Jagd52 & Suicide. Razem stanowią strategiczno, przygodowo, rolplejowe duo nie do pobicia. Właściwie od niedawna w „Grach Komputerowych", choć z naszym wydawnictwem związani są już od dawna. Swego czasu zaprzysięgli amigowcy prowadzili swoje działy w „Amiga Computer Studio", a teraz szaleją u nas i w „PC Gamerze Po Polsku". Przeszli niezły chrzest bojowy zanim stali się etatowymi recenzentami. Tamte czasy wspominamy wszyscy z łezką w oku, a każdy „nowy" w redakcji słucha, jak to niegdyś zaczynało to sympatyczne duo. A było to tak. Naczelny nie poznał się chyba na talencie tych chłopców, więc zastosował taktykę zniechęcania. Zasypał naszych niedoszłych całą masą badziewnych gier i powiedział – jak mi to wszystko zrecenzujecie i to tak, żeby tego nie skopać, to jesteście przyjęci. Nasi chłopcy wzięli się do roboty i z tej próby wyszli obronną ręką, a ich niektóre powiedzonka, po dziś dzień krążą w redakcji np. jeden punkcik od Jagda, a drugi od Suicide'a za dobre chęci, bo na nic innego ta gra nie zasługuje.

• **JACEK PIETRUSZCZAK** to gość do którego wszyscy zwracają się Baron. Początkowo myślałem, że może arystokrata zawszony jakiś, ale gdzie tam. Pierwszą jego wielką miłością była Amiga, a że prawdziwa miłość nie rdzewieje, tak więc został ze swoją „przyjaciółką" po dziś dzień. Kłopot w tym, że na Amisię coraz mniej gier, a Jacek, to po prostu gość walnięty na punkcie giercowania. Jak go coś kopnie, to potrafi tak grać i grać, nawet całą noc. Postanowił więc dokupić PlayStation i rozwala gierkę jedną za drugą. Resident Evila rozpracował na różne sposoby. Tomb Raidera zna na pamięć, a Final Fantasy VII wciągnął nosem i nawet nie kichnął. Co za gość! Do tego namiętnie pogrywa we wszystkie komputerowe piłki nożne i koszykówki w tej działce naprawdę rządzi.

c.d.n. już wkrótce...